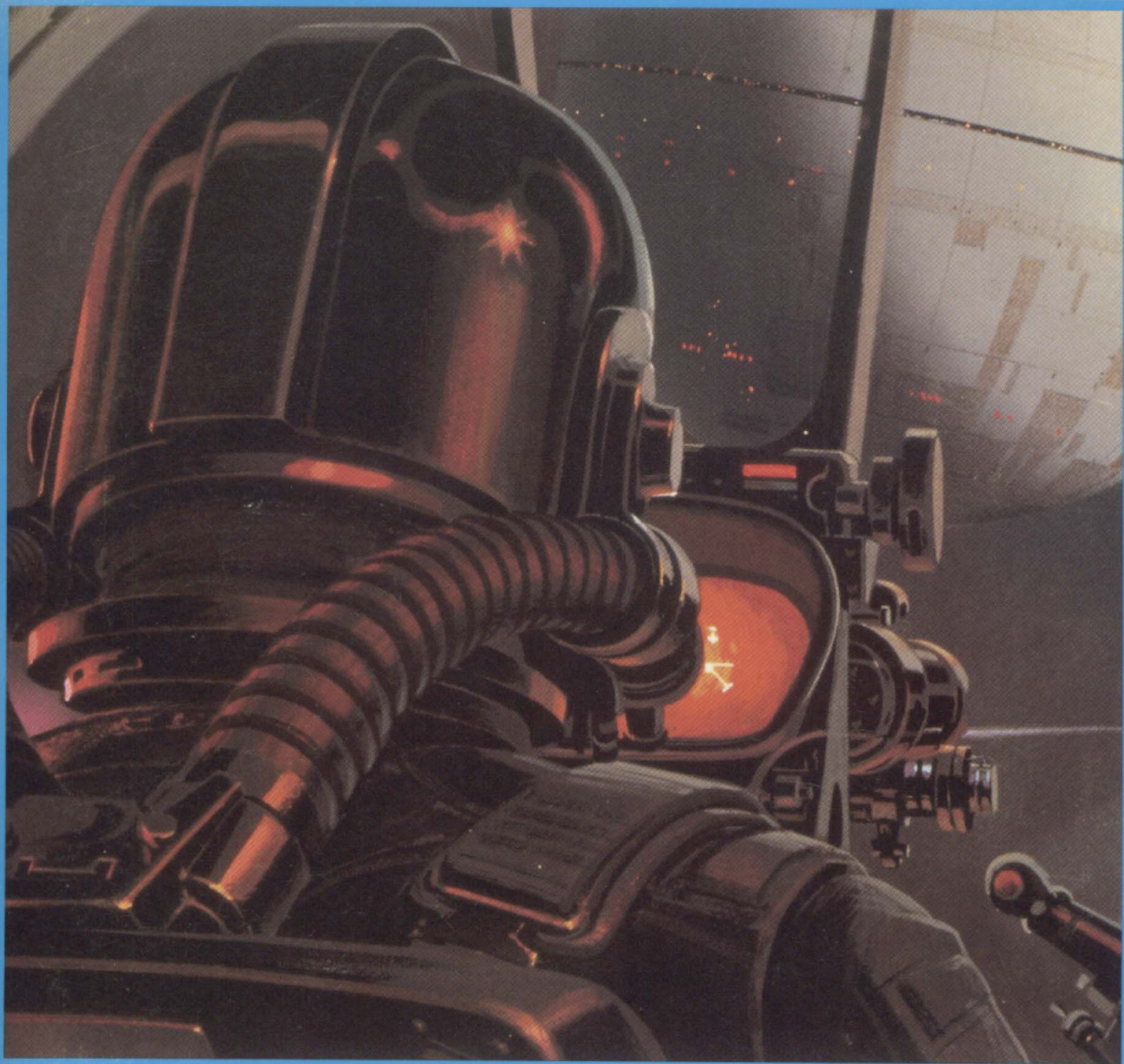


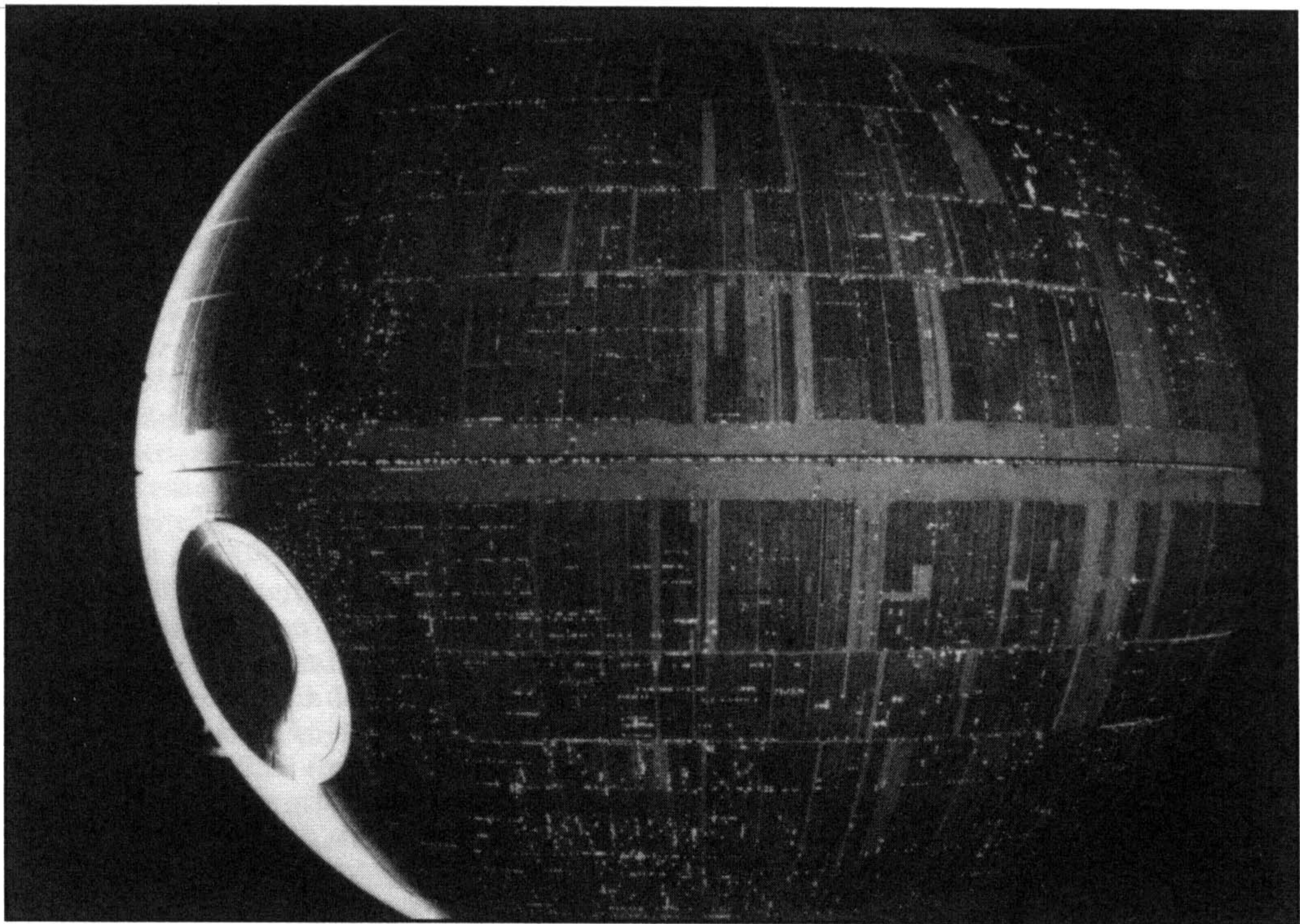
IMPERIESEKTION 2



STJÄRNORNAS KRIG® **IMPERIUM**

B

STJÄRNORNAS KRIG IMPERIUM, BOK TVÅ



INNEHÅLL

BOK TVÅ

7: Markfordon	3
8: Sektorgruppen	10
Arméns och flottans roll	
Arméns organisation	
Flottans organisation	
9: Artilleri	39
10: Infanterivapen	46
11: Elittrupper	51
Stormtrupperna	
Elitpansartrupperna	
Attackstyrka Sabel	
12: Rekrytering, utbildning och indoktri- ning	59
Armén	
Flottan	

BOK ETT

Inledning	2
Prolog: Imperiets makt	3
1: Kejserlig maktpolitik.....	4
2: KOMBNOR	12
3: Kejserliga underrättelsetjänsten.....	20
4: Krigsmakten	33
5: Linjeskepp och andra farkoster	44
6: Experimentella vapen	58

KAPITEL SJU

MARKFORDON

(Diverse rapporter från Arméns Överkommando till stormoff Selit, som svar på hans begäran om information gällande lämplig utrustning för att bekämpa rebeller som "grävt ned sig" på planeter i hans sektor.)

Imperiet består av land, en omätlig mängd sten och jord och varierande terrängtyper. Rymden är enbart av intresse som väg mellan landområdena. Flottan har sin väldiga armada av skepp för att kontrollera rymdfarten, men Armén har sin egen armada för att kontrollera territorierna — en armada av markfordon.

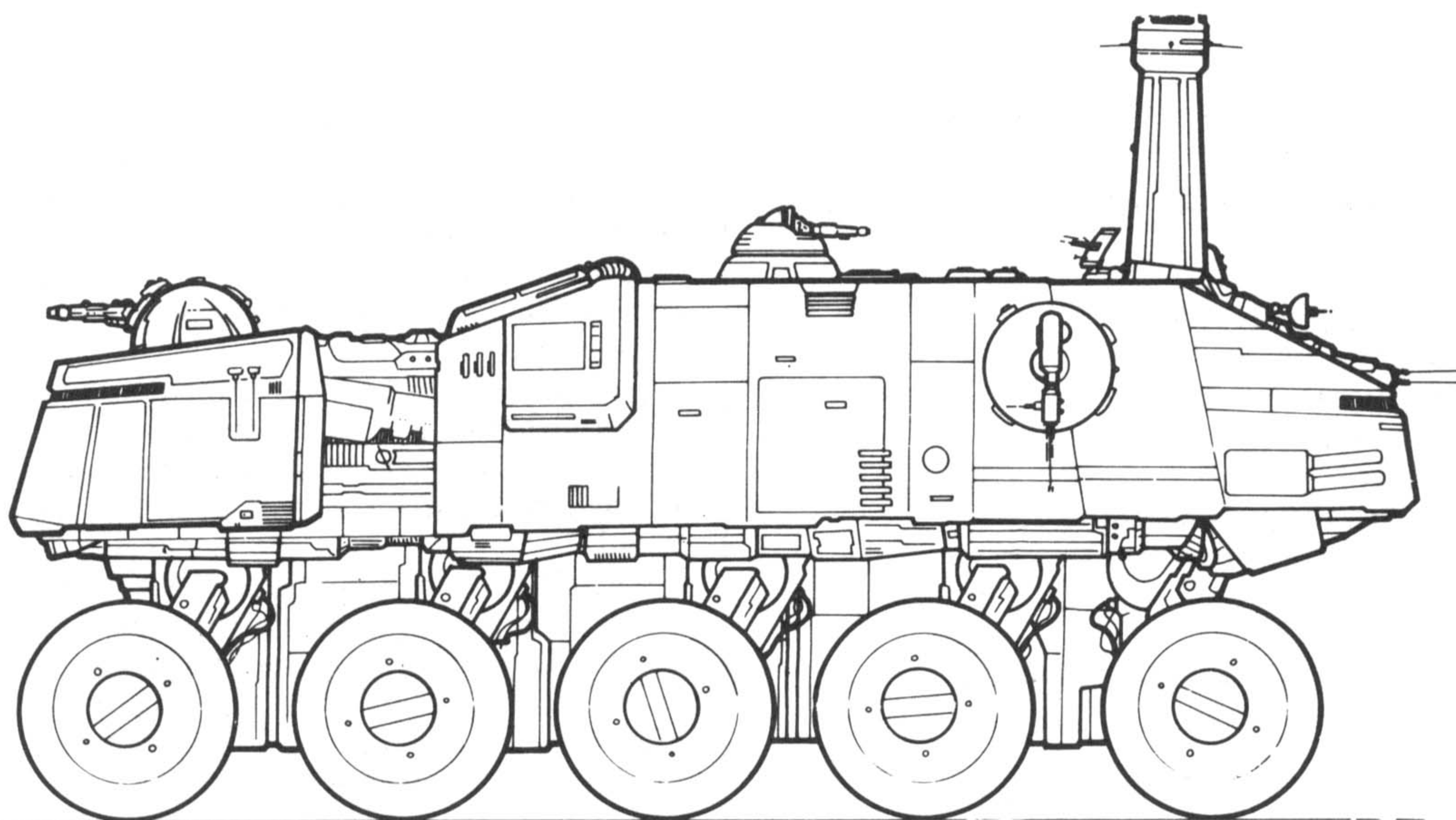
Kejserliga Flottan har kallats "Imperiets långa arm". Men det är Armén och dess attackfordon som är Imperiets krossande knytnäve. Här följer beskrivningar av de MAF (markangreppsfordon) som är bäst lämpade för att undertrycka upproriska planeter. Tillsammans med de välkända pan-

sarklivarna AT-AT och AT-ST, är detta de kraftigaste MAF Imperiet äger.

JUGGERNAUT

Man hittar lätt nyare och effektivare MAF som tjänstgör i galaxens centrum, men i ytterområdena får man nöja sig med något äldre utrustning. Juggernaut är ett gammalt välkänt fordon — soldater över hela galaxen kallar dem för "femfotingar". De är stora och klumpiga, men inger ändå fruktan hos sina motståndare.

En juggernaut ser farlig ut, men den har en del konstruktionsfel som försämrar dess effektivitet. Å andra sidan finns de här fordonen tillgängliga, och de fungerar. De är inte lättkörda eftersom de färdas på stora hjul och inte har repulsorer. Alla



hjulen kan svänga oberoende av varandra, och vilken ände som helst kan vara fram. Båda förarhytterna måste vara bemannade, och förarna måste koordinera sina rörelser, annars kan hela fordonet låsa sig och bli manöverodugligt. Det har hänt flera gånger i förvirringen under en strid.

Den dubbla styrningen behövs för att vända femfotingen någorlunda snabbt. Femfotingen kan nå goda hastigheter rakt fram, men är svår att svänga. Hastigheten är något högre än för en AT-AT, men femfotingen är inte alls lika flexibel. Den klarar gropar och ojämnheter bra, men saknar de separata motorer för varje hjul som skulle behövas för att göra den verkligt effektiv i svår terräng.

Det sämsta jobbet ombord på en femfoting är utkikens. Han ska stå ovanpå den väldiga maskinen, högt uppe i ett torn där han sköter en mängd sensorer som behöver höjd för att vara effektiva. Tornet är givetvis den mest sårbara delen av fordonet. Utan informationen från tornet är det väsentligt svårare att skydda det från flyganfall och angrepp från fiender som gömmer sig i terrängen.

Pansaret är juggernautens starkaste sida, tillsammans med de vapen som sticker ut från dess sidor. Vapnen är lika starka som en pansarklivares, och pansaret är nästan lika tjockt.

Det här fordonet är den närmaste föregångaren till AT-AT, men det togs inte fram på order av Imperiet. Ursprungligen var det planetära regeringar och maffiabossar som köpte dem under Republikens nedgångstid, för att få bättre kontroll över det militära läget. Men numera har Imperiet beslagtagit dem för användning i de yttre territorierna.

JUGGERNAUT

Fordon: Kuat Drive Yard HAVw A5 Juggernaut

Besättning: 8

Passagerare: 50

Hastighet: 2T+2

Skala: Pansarklivare

Pansar: 5T

Vapen:

Tre tunga laserkanoner
(separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 6T

En medeltung laserkanon

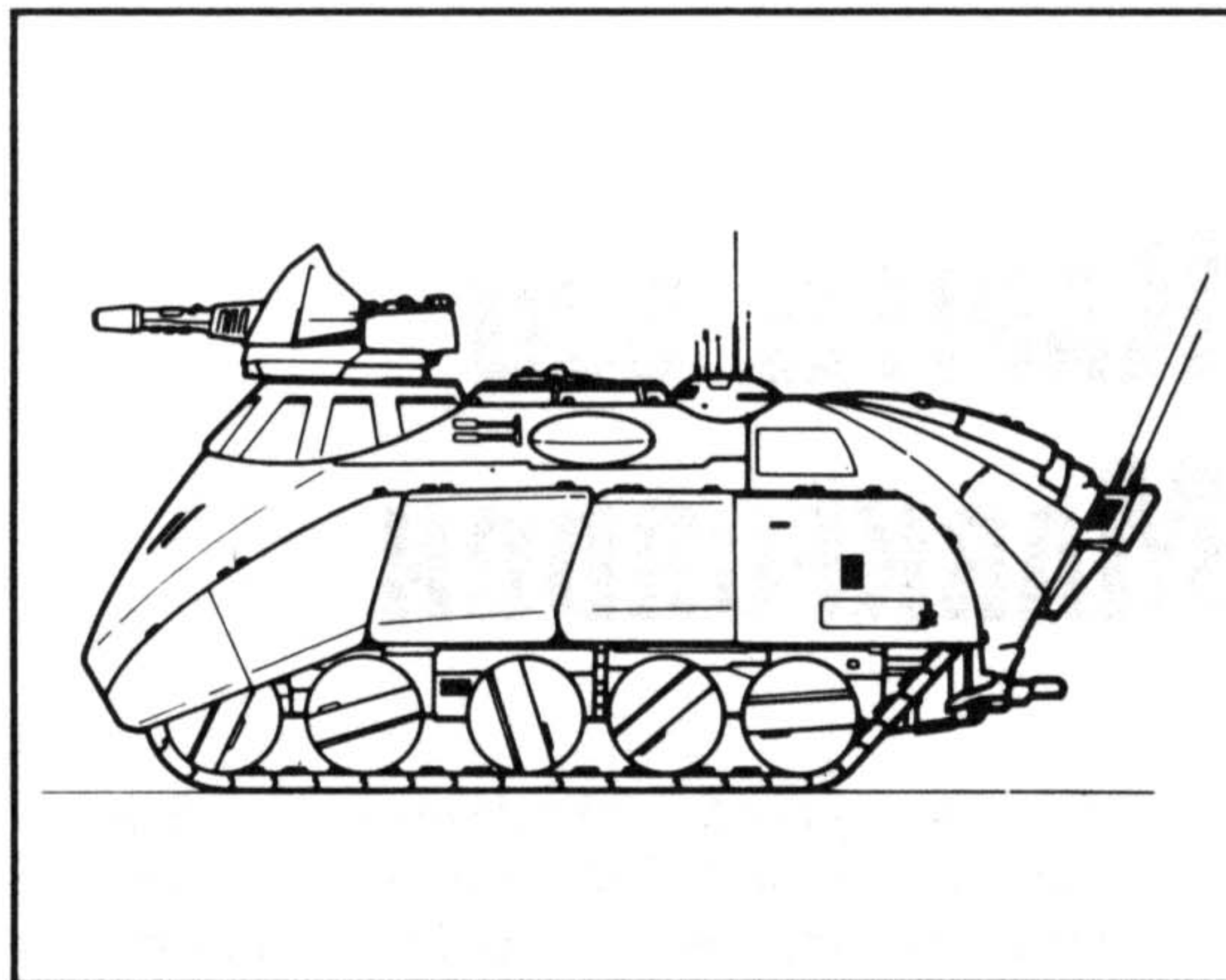
Eldledning: 1T

Skada: 4T

Två chockgranatkastare

Eldledning: 1T

Skada: 3T+1



LÄTT KANONVAGN

Den lätta kanonvagnen (LKV) förvandlar en ensam soldat till en kraftig angreppsstyrka. Med hjälp av dessa kanonvagnar kan man delvis kompensera för problemet att Imperiets trupper är alltför glest utspridda över den väldiga galaxen. Vagnen ger en enda soldat lika mycket eldstyrka som en hel pluton.

Många planeter är för avlägsna och obetydliga för att motivera Imperiet att lägga en hel ockupationsstyrka där, men tillräckligt viktiga för att man ska vilja manifestera sin närvaro. LKV skapades just för att möta denna situation. En relativt liten styrka, utrustad med LKV, kan hålla och styra ett förvånansvärt stort område, så länge inte motståndarna har mycket starka trupper.

LKV styrs av en man och kombinerar kraftiga vapen, effektiv kommunikation och avancerad fordonsteknik. Vagnen är utrustad med en sensorstyrd dator som kan ta över förarens uppgifter och låta besättningsmannen koncentrera sig på att sköta vapnen. Vagnen är snabb, välbepansrad och har förvånansvärt stor eldstyrka för ett så litet fordon.

Grundregeln för LKV-förare är att aldrig under några förhållanden lämna fordonet. Vagnen är deras vapen och fästning. Den soldat som stiger ur vagnen i ett stridsområde är antagligen dödsdömd.

En del fiender har upptäckt att det går att blockera den komplicerade datorutrustningen som styr vagnen. Genom att störa sensorerna kan man sätta styrfunktionen ur bruk och tvinga föraren att både köra och sköta vapnen samtidigt. Det reducerar LKVs effektivitet mot fiender som har tillgång till högteknologi. Men den är ändå mer än tillräckligt verksam för att ta hand om de många primitiva världarna runt om i Imperiet.

LÄTT KANONVAGN

Fordon: Nen-Carvon LKVw PX-10

Besättning: 1

Passagerare: 0

Hastighet: 3T+2

Skala: Fräsare

Pansar: 3T+2

Vapen:

En medeltung laserkanon

Eldledning: 2T

Skada: 5T

STRILVAGN

Stridsledningsvagnen, förkortat "Strilvagn" är ett mobilt högkvarter som kan röra sig tillsammans med trupperna. Den tunga och kraftigt bepansrade vagnen tillåter officerarna att ta sig till farliga stridszoner utan att riskera livet.

De här fordonen används också av en del guverner och prefekter på planeter som är öppet fientliga. Somliga av dessa ledare är så beroende av strilvagnen att de knappt kan färdas någonstans utan den. Det finns till och med några som har bosatt sig i strilvagnar och aldrig lämnar dess skyddade innanmäte.

Strilvagnen är främst byggd för att vara säker, och har därför ett skal av nästan en halv meter tjockt pansar. Mitt i fordonet finns dessutom en kommandomodul som har sitt eget pansar. Hela fordonet skyddas av energisköldar.

Fordonet är tänkt att användas som stridsledningscentral, och har därför mängder av sensorer, med vilkas hjälp man kan följa stridernas utveckling och förlopp. Datorer analyserar situationen och hjälper officerarna att genast utfärda nya order när det behövs. Sensorerna bevakar också

all elektronisk kommunikation i området, fientlig såväl som egen.

En ensam tung laserkanon ger strilvagnen eldkraft, men normalt blandar den sig inte i striden. Den är till för att observera och leda, och att forsla betydelsefulla personer med maximal säkerhet. Den är inte i strikt mening ett vapen, utan en maskin som hjälper Imperiet att använda sina vapen effektivare.

STRILVAGN

Fordon: Nen-Carvon PX-4 Stridsledningsvagn

Besättning: 3

Passagerare: 7

Hastighet: 2T

Skala: Fräsare

Pansar: 7T

Vapen:

En tung laserkanon

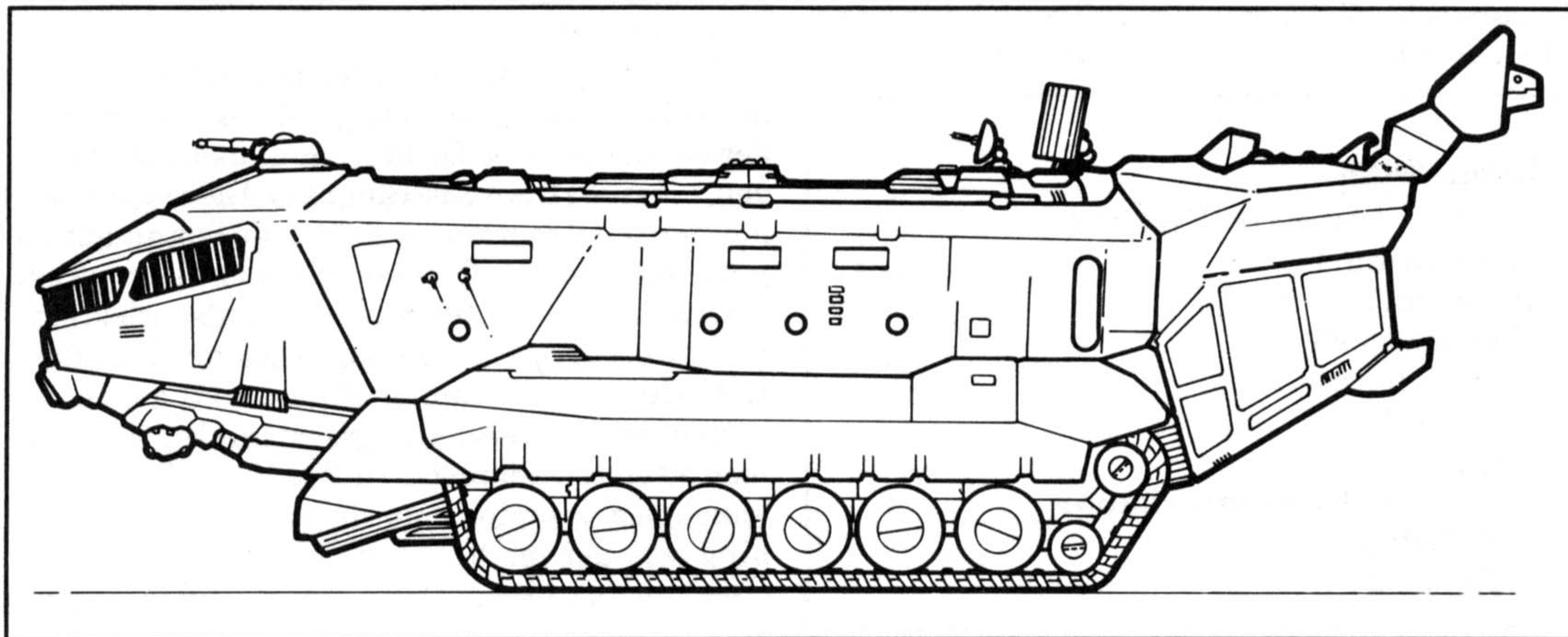
Eldledning: 2T

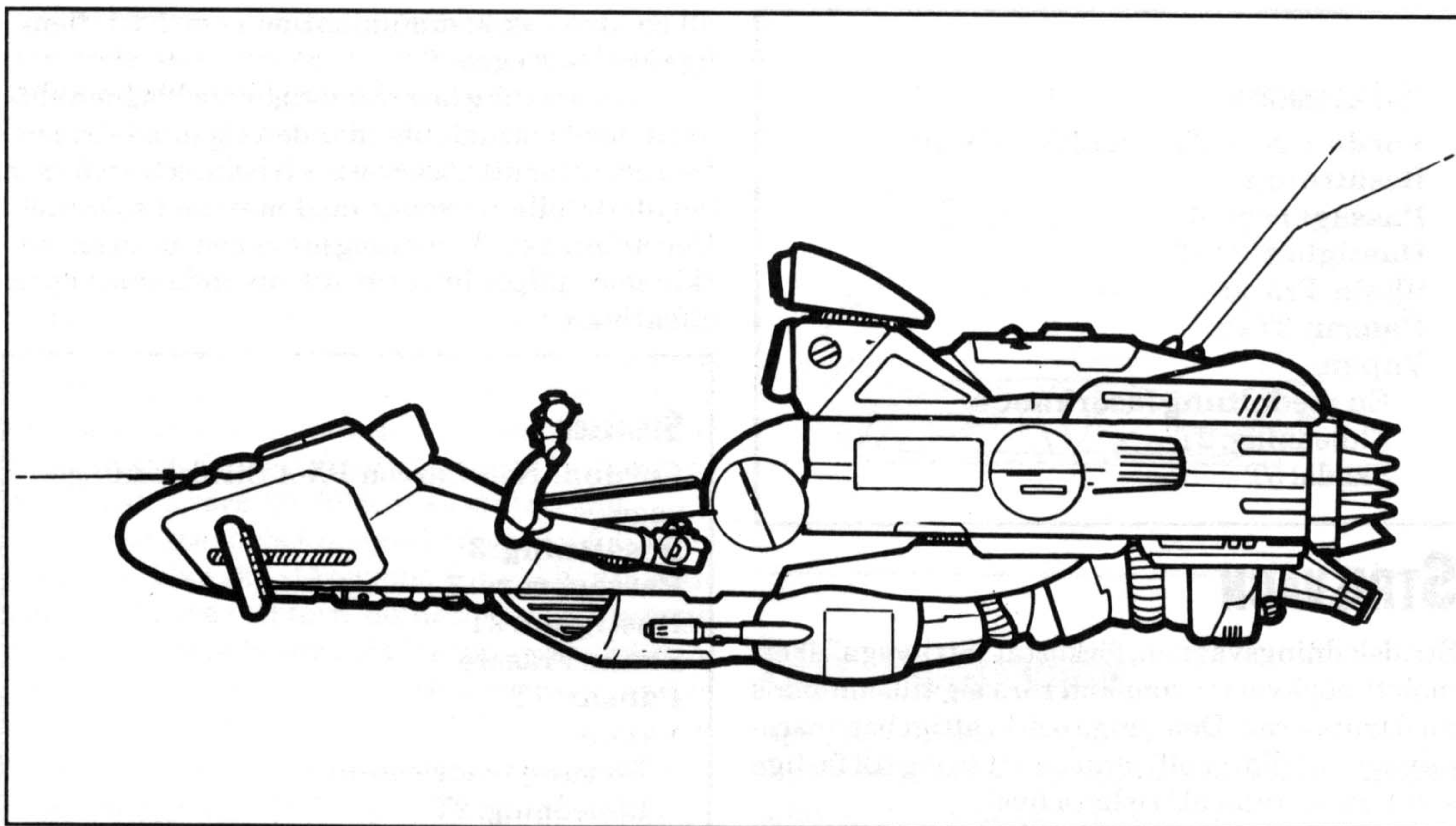
Skada: 4T+2

REPULSORSLÄDE

Imperiet har länge haft problem med stora gäng av hökridare på många planeter i de yttre territorierna. Regeringarna har bett om hjälp för att bekämpa dessa kringflygande rövare. Till att börja med skickade man dit spanartrupper, men de kraftiga hökarna manövrerade lätt ut spanarnas repphojar.

Frustrerade över banditernas tilltagande fräckhet, beställde Armékommandot ett nytt fordon för att ta itu med dem. För att stoppa hökarnas framfart är repulsorsläden försedd med nät som kan släppas ned från dess undersida. Förutom att de trasslar in höken stör näten repulsorfältet runt





den. När det är på plats drar nätet kraften ur fältet och får höken att störta.

Släden är också försedd med en harpun, en laserkanon, och det senaste av kommunikations- och störningsutrustning. Genom moduler kan släden snabbt byggas om och anpassas för speciella uppdrag.

Den grundläggande principen "stor motor med förarsäte" som gäller för hökar har också använts till släden. Men ny teknik har eliminerat de gamla utstickande "vingarna" som förr behövdes för att styra farkosten. Man styr via pedaler och spak, och sittställningen är mycket bekvämare än på äldre hökar.

Ju mer framgång repulsorslädarna får, desto fler av dem kan man förvänta sig kommer att användas. De har redan börjat uppträda i par med fräsare och AT-ST-patruller, vilket tillsammans utgör en effektiv grupp för markanfall.

REPULSORSLÄDE

Fordon: Aratech 64-Y Swift 3

Besättning: 1

Passagerare: 0

Hastighet: 6T

Skala: fräsare

Pansar: 1T+2

Vapen:

En medeltung laserkanon

Eldledning: 2T

Skada: 3T

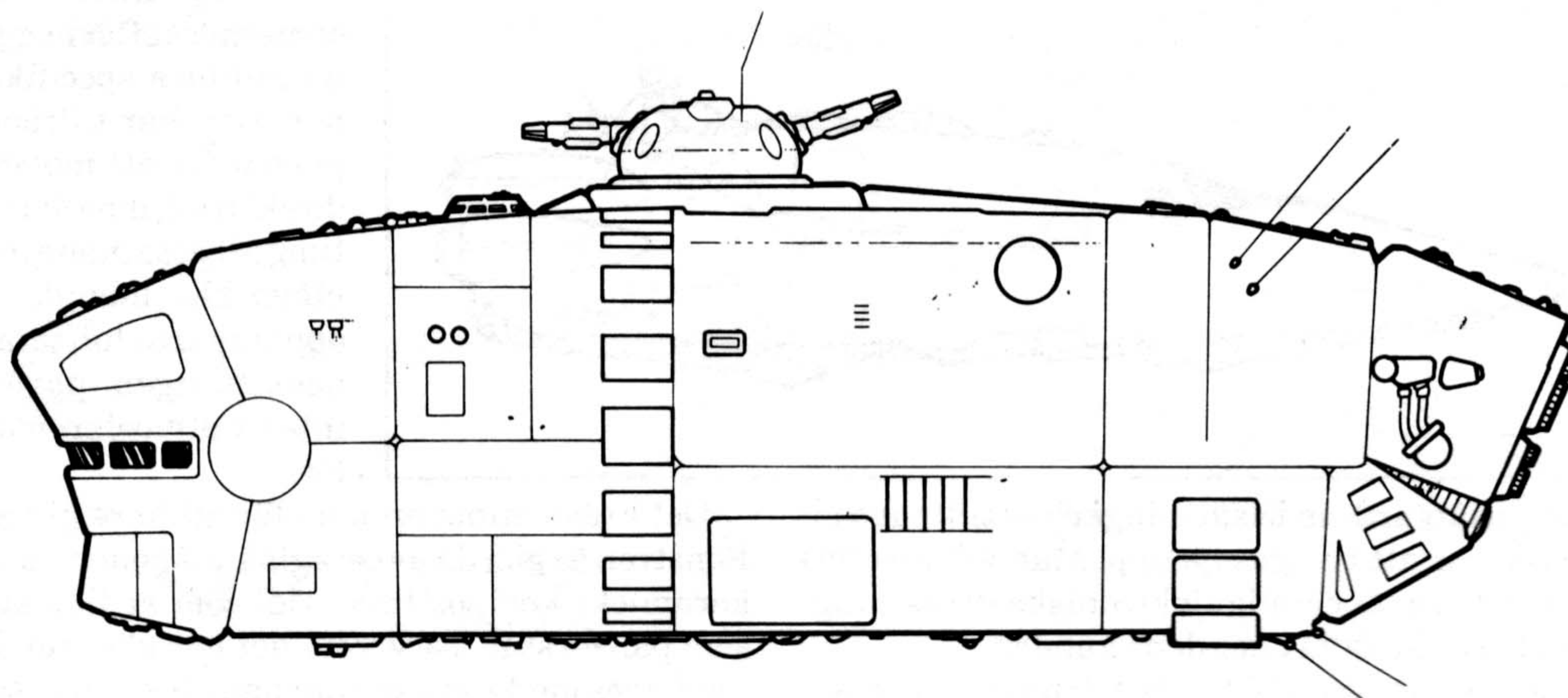
SVÄVANDE FÄSTNING

Detta fruktade vapen ingår i varje kejserlig ockupationsstyrka. Det har rykte om sig att vara ytterst förödande. I första hand används de svävande fästningarna för att slå ned uppror i stadsområden, där man har svårt att ta sig fram med pansarklivare. Fästningen är tillräckligt kompakt för att glida fram mellan byggnaderna i en trång stadskärna, men sprider lika stor skräck som sina fyrbenta kollegor.

Svävande fästningar är ungefär cylinderformade, med ett dubbelt laserkanontorn ovan på det välbepansrade skrovet. Kanonerna rör sig oberoende av varandra, i långsamma obevekliga cirklar tills de hittat sina mål och låst siktet på dem. På natten riktas kanonerna med hjälp av ett parkraftiga sökarstrålar.

Det kraftiga skrovet gör det möjligt för fästningen att köra rakt genom byggnader och andra hinder om det behövs. De krossar allt som står i vägen, till synes utan ansträngning. Hela städer har jämnats med marken av svävande fästningar på jakt efter rebeller eller andra fiender till Imperiet.

De svävande fästningarna använder också psykologisk krigföring, som kan vara mycket effektivt i storstäder. Framför allt finns ett avancerat audiovisuellt övervakningssystem. Ett kraftfält med 30 meters diameter runt fordonet innehåller känsliga avlyssningsanordningar och värmesökning som ger möjlighet att identifiera enskilda offer i en folkmassa. Detta målidentifierande sy-



SVÄVANDE FÄSTNING

Fordon: Ibrikkian HAVr A9 Svävande Fästning

Besättning: 4

Passagerare: 10

Hastighet: 2T

Skala: pansarklivare

Pansar: 5T

Vapen:

Två tunga laserkanoner

(separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 5T

stem (MIS) är en modifierad variant av ett sensorpaket som förut brukade användas i mördarrobotar. MIS används främst när man vill undvika massiv förödelse. Det kan fokusera ett enda mål, som kan träffas utan att skada omgivningen.

Besättningen består av en pilot, två artillerister och en sensorkoordinator som sköter MIS. Man kan också medföra en mindre trupp soldater för upprepningsaktioner. Det finns ett slags rivalitet mellan besättningarna på svävande fästningar och AT-AT-pansarklivare. Arméns överkommando föredrar pansarklivarna, men ockuperande styrkor vill hellre ha fästningar.

STRILFRÄSARE

Stridsledningsfräsaren typ Chariot är en modifierad militär landfräsare som används av officera-

re under ockupationer och rutinuppdrag där man inte löper risk att bli indragen i verkliga strider. Den är bättre bepansrad än vanliga militära landfräsare, men rör sig långsammare och har lättare beväpning. Syftet är att skydda viktiga officerare, inte att gå i spetsen för ett anfall.

Strilfräsaren har bara en framåtriktad, fast monterad laserkanon. Den kan bara skjuta i färdriktningen. Men eftersom dessa fordon sällan färdas utan eskort är det ovanligt att man alls behöver använda kanonen.

Liksom strilvagnarna har strilfräsaren avancerade sensorer och analysdatorer för stridsledning, och det bästa som finns i fråga om kommunikationsutrustning. Dessa viktiga apparater skyddas av pansar och är dubblerade för säkerhets skull.

En föga känd detalj är strilfräsarens tidsinställd självförintelsemekanism, som kan aktiveras genom att slå om en strömbrytare under sätet. Den kan ställas in på tider upp till 10 minuter — en si-

STRILFRÄSARE

Fordon: Uulshos LAVr QH-7 Chariot

Besättning: 3

Passagerare: 0

Hastighet: 1T

Skala: fräsare

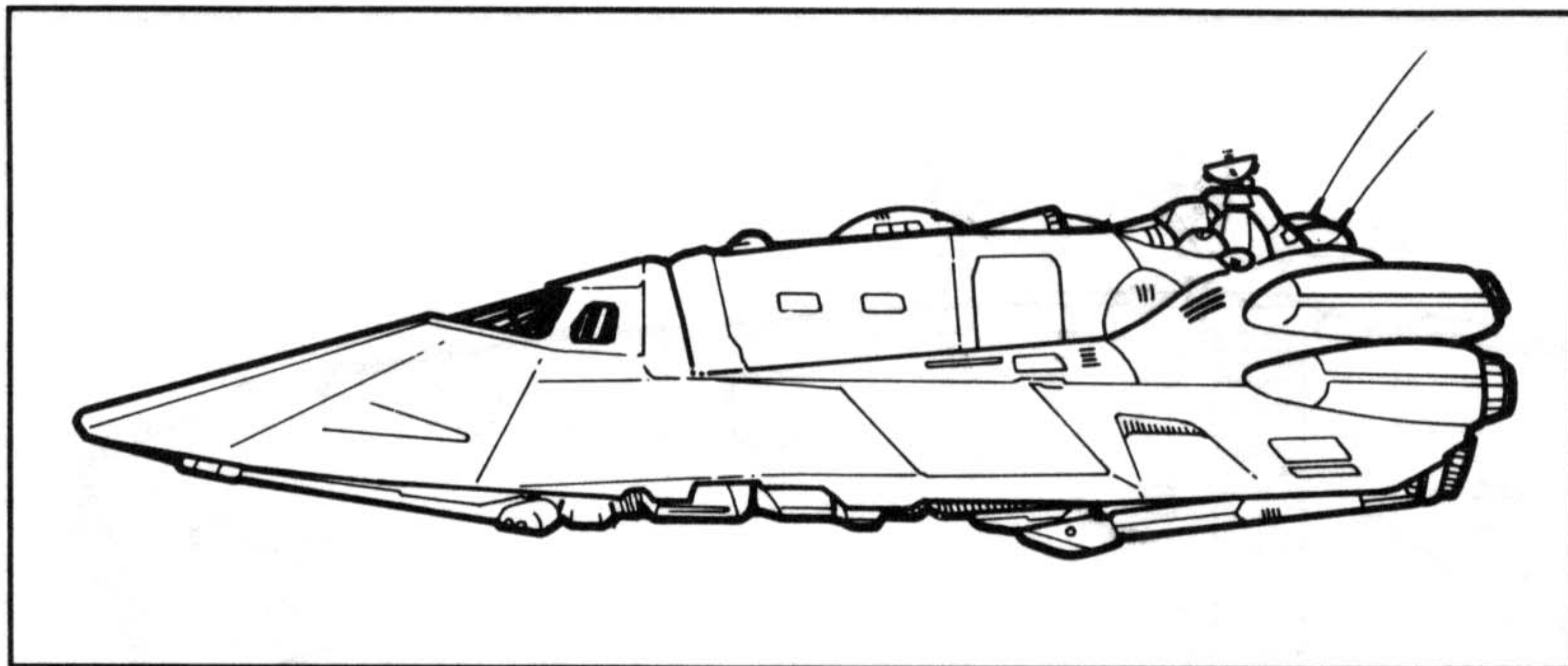
Pansar: 4T

Vapen:

En laserkanon

Eldledning: 1T

Skada: 3T



Glidspanaren konstruerades efter noggranna militära specifikationer. Den har tillräckligt pansar för att motstå en direktträff, men är inte så tung att dess manöverförmåga blir lidande. Alla öppningar är lufttäta, och besättningen påverkas inte av atmosfären utanför.

sta skydsåtgärd om besättningen tas tillfånga eller riskerar att tvingas ge upp. Man vill givetvis inte att den avancerade elektroniska utrustningen ombord ska falla i fiendens händer.

Fräsaren är avsedd för en besättning på tre man: befälhavare, förare och adjutant/livvakt.

GLIDSPANARE

Detta är en sväware utan repulsorer. Den glider fram över marken på en luftkudde som skapas med hjälp av kraftiga fläktar. Användningsområden är främst spaning och offensiva punktinsatser. Den kan arbeta ensam eller tillsammans med pansar och infanteri. Ofta avdelas flera glidspanare till räder eller som arriärgarde till en större trupp.

Trots att den inte kan tävla i hastighet och manöverförmåga med sina repulsordrivna motsvarigheter, finns det mycket som talar till glidspanarens fördel. Den är mycket driftsäker och billig i underhåll. Den är lättkörd och kräver väsentligt mindre utbildning av besättningen. Slutligen finns det vissa världar och terrängtyper där repulsorfarkoster är svårmanövrerade. Där väljer man glidspanaren.

Drivsystemet utnyttjar Gurian S87 "evighet-sladdare", ett system som tar tillvara energi från luftkudden för att ladda energikapslarna. Ytterst lite energi går förlorad, man får hög verkningsgrad och längre räckvidd än de flesta andra farkoster i samma storleksklass.

Luftkuddesystemet är modifierat för att klara svårare terräng, vilket är en förutsättning för militärt bruk. De fyra tretafts-turbofläktarna av typ Kasmin som blåser luft under glidaren tillåter den att stiga högre än normala glidare, så att den kan ta sig fram över kuperad terräng som skulle ha hindrat andra fordon av den här typen.

Det krävs minst en man för att köra glidaren. Fönstren är gjorda av ceraglas, ett genomskinligt keramiskt kompositmaterial som är lika starkt som pansarstål. Tack vare det har glidaren kunnat förses med god sikt runt om. Med den avsedda besättningen på fyra man kan alla vapensystemen användas under färd.

Glidspanaren kan förses med olika typer av sensorer och kommunikationsutrustning beroende på arbetsuppgifterna. Standardutrustningen innehåller vapenstyrande EFR-sensorer och långdistanskommunikation.

GLIDSPANARE

Fordon: Mekuun Svävarspanare

Besättning: 4

Passagerare: 6

Hastighet: 3T

Skala: fräsare

Pansar: 3T

Vapen:

En tung laserkanon

Eldledning: 1T

Skada: 6T

En laserkanon

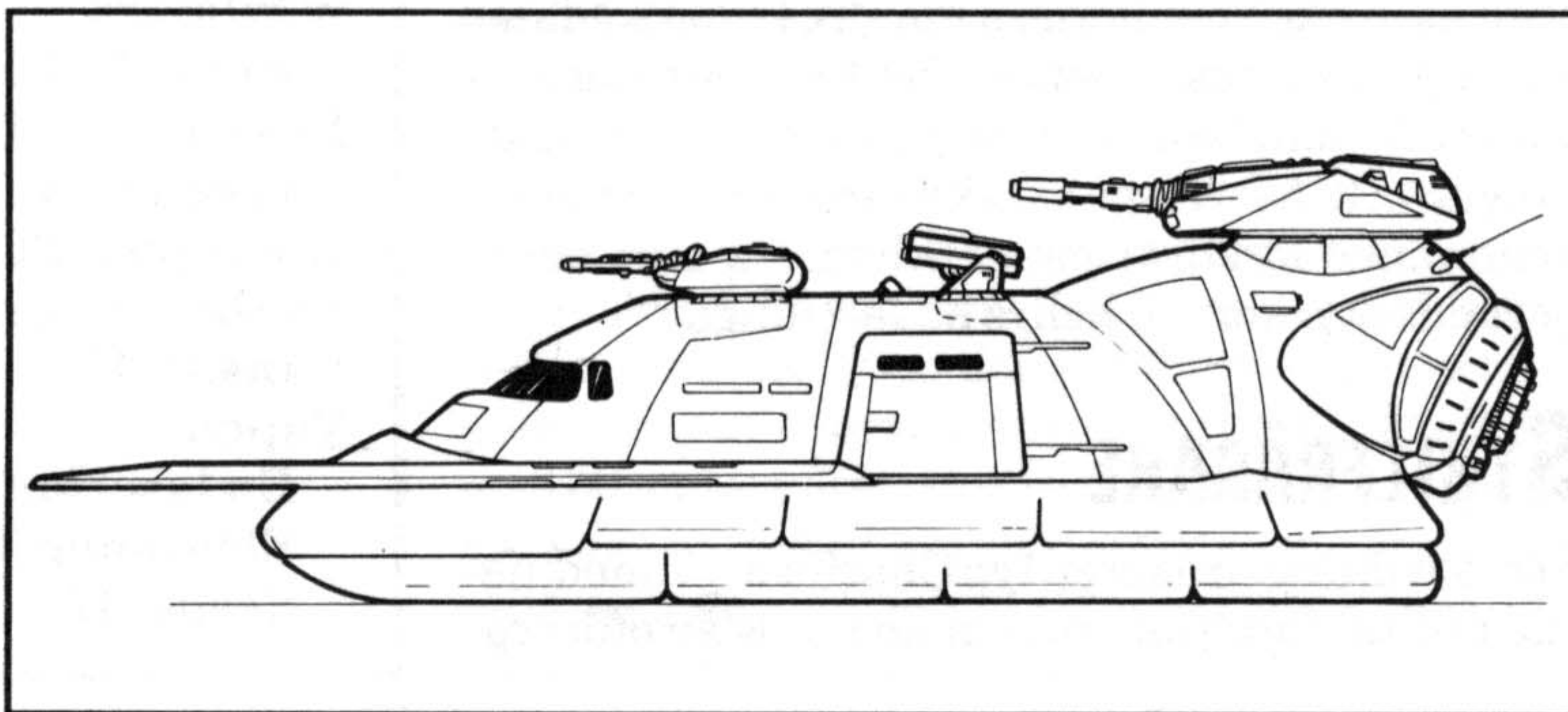
Eldledning: 1T

Skada: 2T

En chockgranatkastare

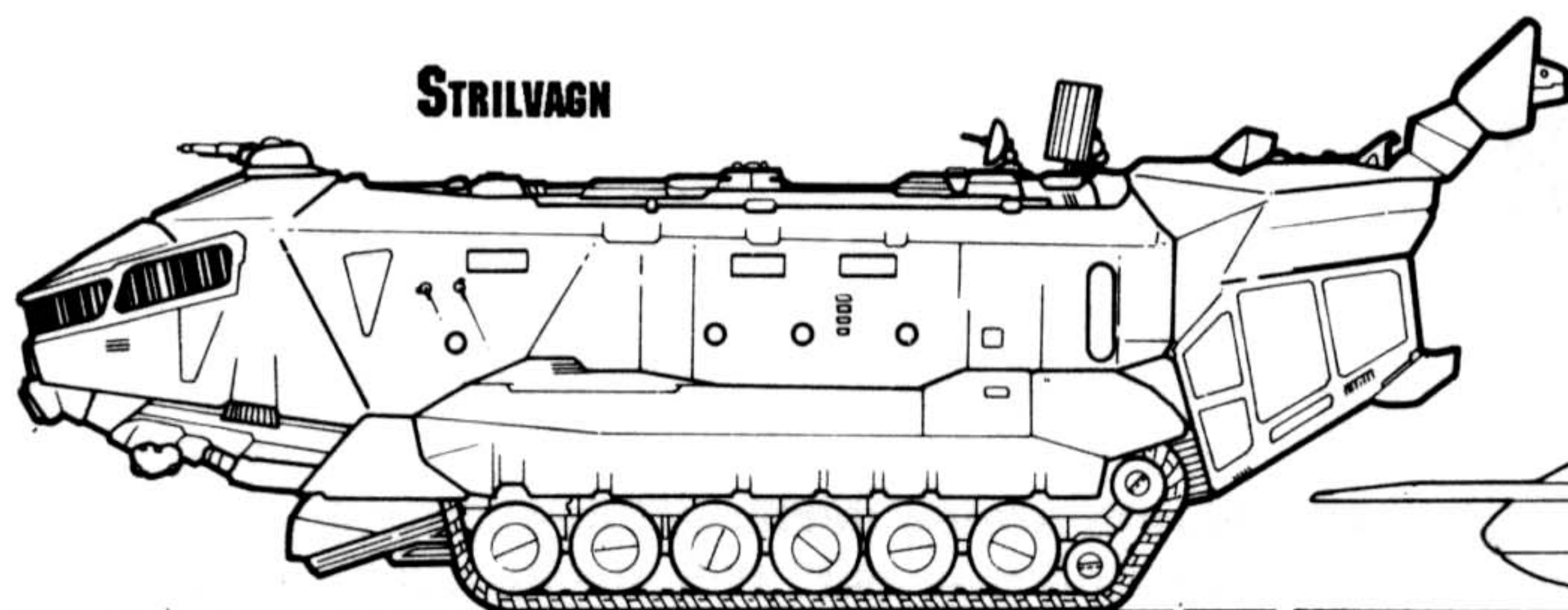
Eldledning: 2T

Skada: 4T

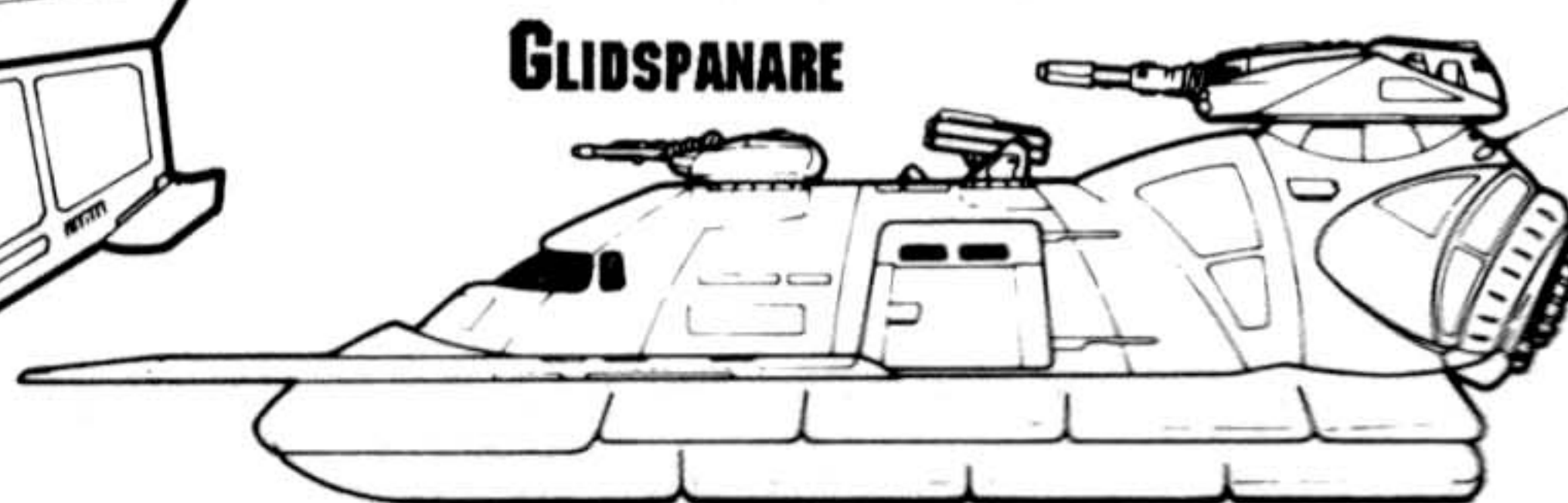


IGENKÄNNINGSGUIDE FÖR KEJSERLIGA MARKFORDON

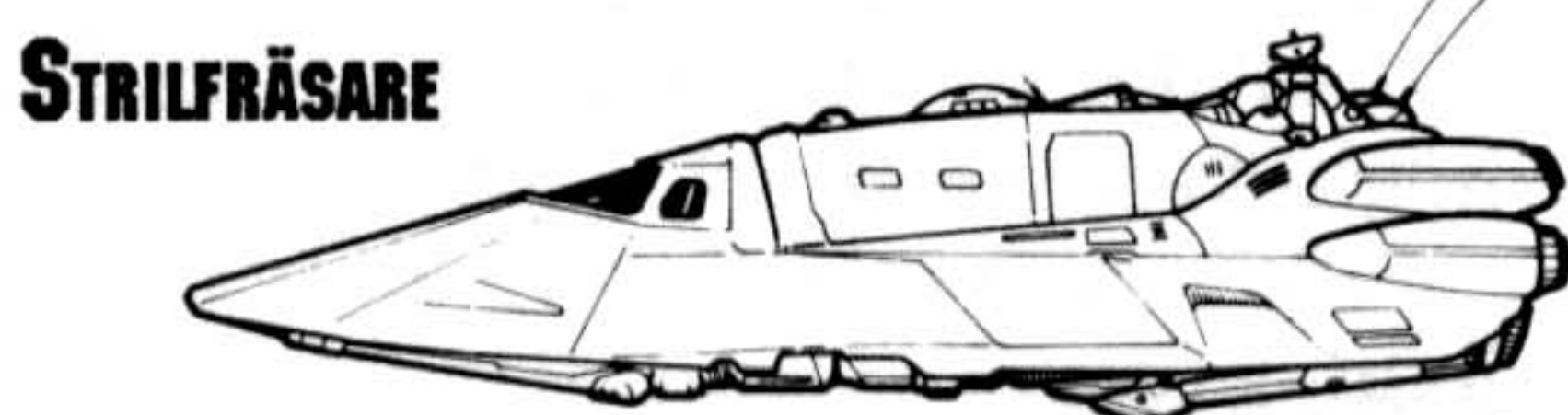
이제부터이제부터이제부터이제부터
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



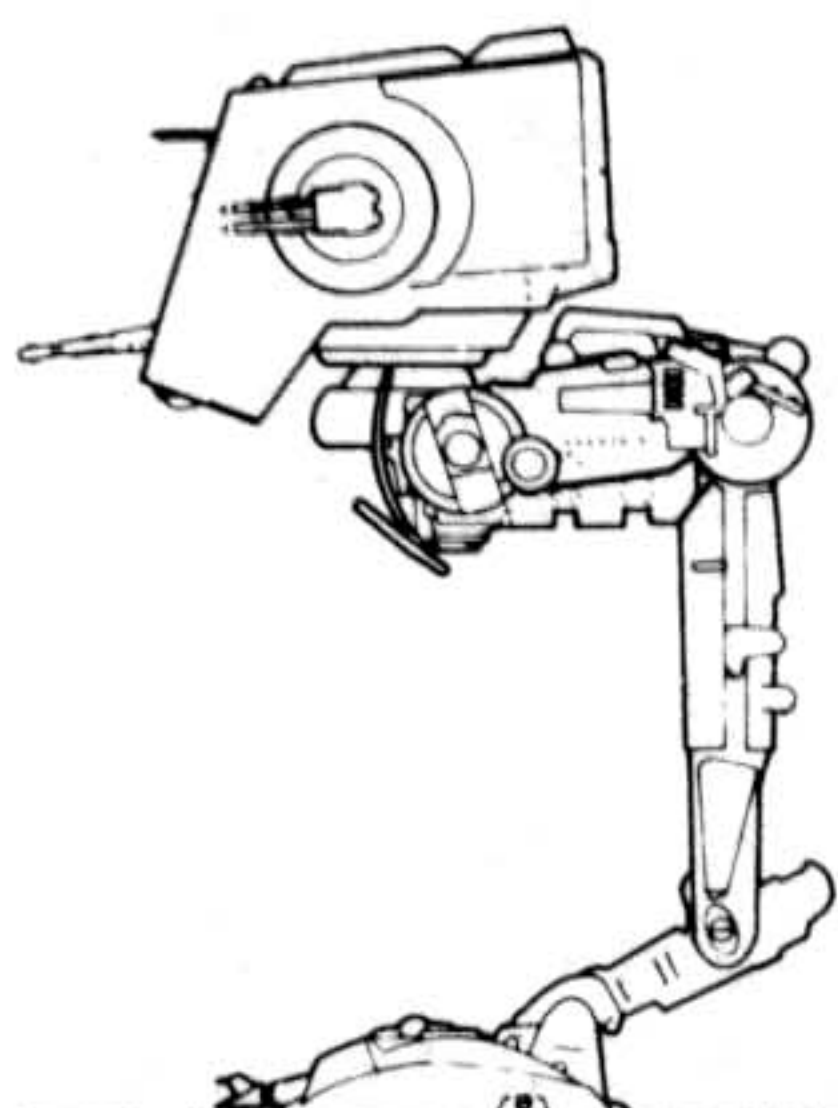
STRILVAGN



GLIDSPANARE



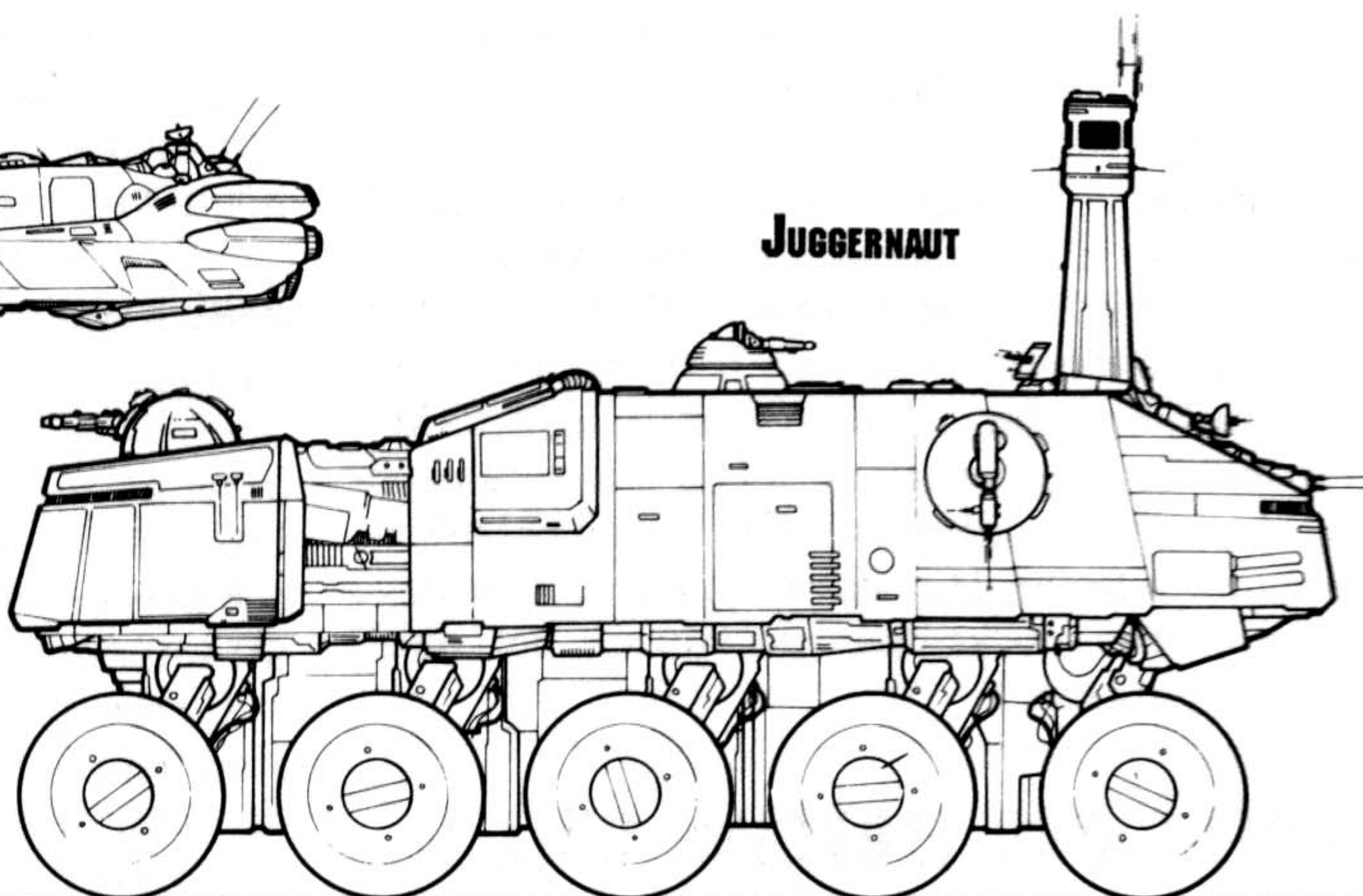
STRILFRÄSARE



AT-ST



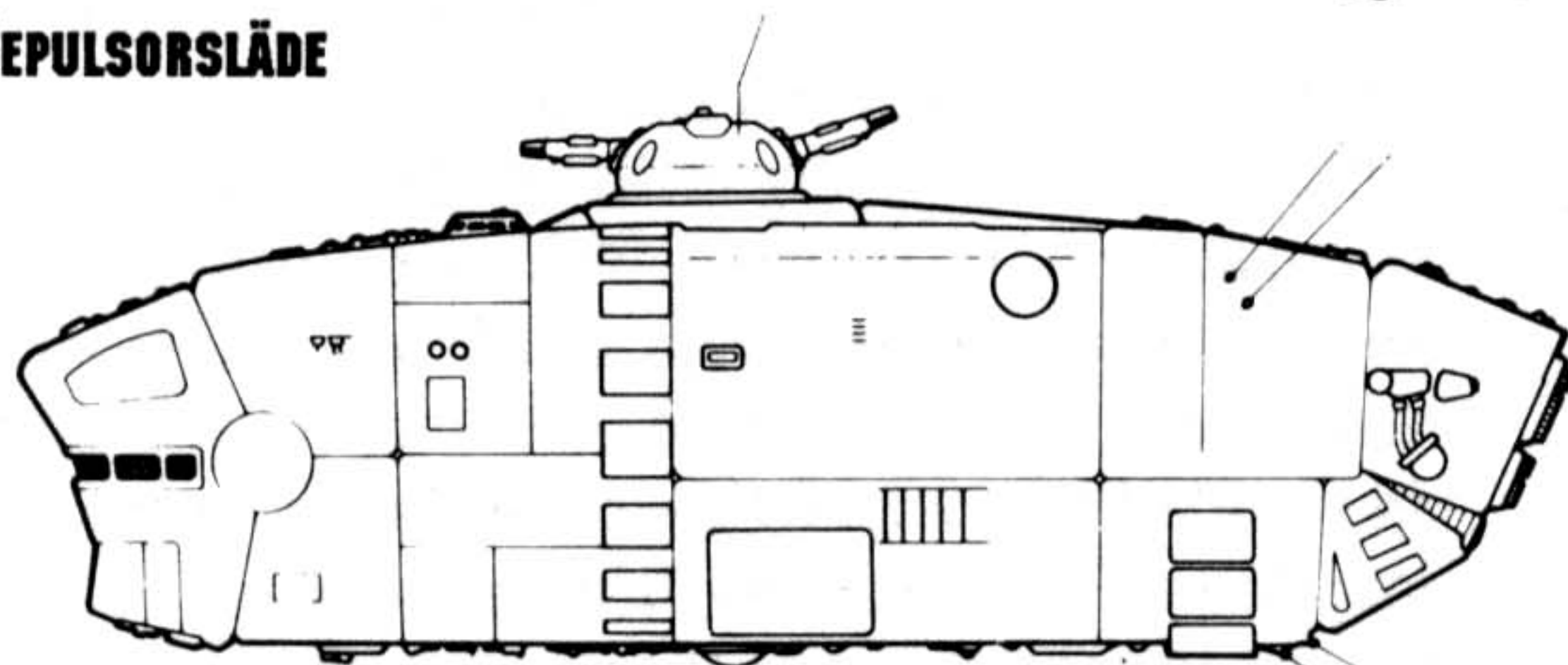
LÄTT KANONVAGN



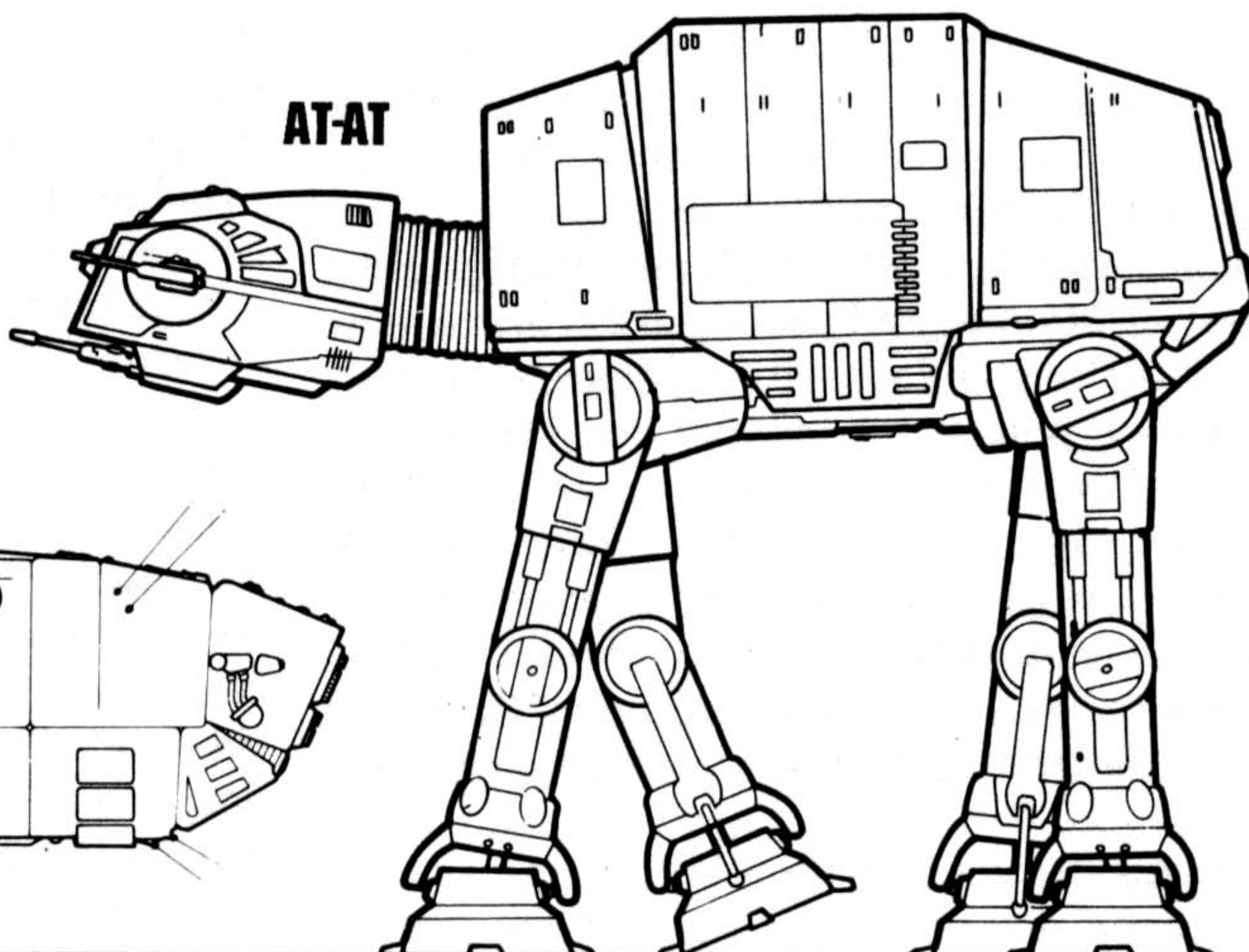
JUGGERNAUT



REPULSORSLÄDE



SVÄVANDE FÄSTNING



AT-AT

Obs: fordonen visas i samma skala.



KAPITEL ÅTTA

SEKTORGRUPPER

En sektorgrupp är en väldig samling av Imperiets militära styrka. Det är samtidigt en flexibel styrka som kan öka eller minska i storlek flera gånger om, med bibehållande av samma befälsstruktur. Flexibiliteten ingår i kejsarens planer på att militarisera galaxen.

En sektorgrupp utgörs av alla militära styrkor som avdelats till en viss sektor. I den här rapporten finns uppgifter om de olika enheternas storlek, men siffrorna bör enbart betraktas som genomsnittliga värden. I det nuvarande läget, då kejsaren mobiliserar hela Imperiet för att krossa upproret, kan de här siffrorna till och med betraktas som minimivärden. Hur stora styrkor som förläggs i en sektor beror också på dess storlek, betydelse och läge i galaxen.

ARMÉNS OCH FLOTTANS ROLL I SEKTORGRUPPEN

En av kejsarens första åtgärder var att modernisera arméns struktur och personal så att den blev en likvärdig vapengren med flottan. Denna likvärdighet är fortfarande till stor del enbart teori, eftersom flottan är ovillig att lämna ifrån sig sin ledande roll. Många gamla amiraler var bittra motståndare till byggandet av stjärnjagare som skulle frakta och placera ut trupper och utrustning under befäl av officerare från armén. De gamla officerarna insåg att det innebar en förändring av flottans roll, till att alltmer bli ett stöd och en serviceorganisation för armén. De trodde felaktigt att flottans prestige skulle kunna bromsa kejsarens vilja. Men förändringarna drevs igenom trots alla protester.

Ett av resultaten av denna förändring är sektorgrupperna, en organisation med större flexibilitet och bättre ansvarsfördelning än Republikens styrkor hade. Armén och flottan kom att arbeta närmare tillsammans. Flottan kan inte längre ig-

norera armén därför att den är "markbunden... och stolt över det", och armén kan inte strunta i problem på närbelägna planeter genom att hänvisa till att "det är flottans problem". Båda vapenslagen förväntas stödja varandra för att nå maximal effektivitet i att vidmakthålla Imperiets överhöghet i sektorn.

ARMÉNS ROLL

Arméns uppgift är att eliminera alla hot mot etablerade imperietroгна regeringar på planeter (eller andra bebodda anläggningar). Är en planet inte under Imperiets kontroll ska armén angripa och besegra de militära styrkor som finns där, så att Imperiet kan gripa makten.

Under sina operationer kan armén förvänta sig stöd från flottan vid landsättningen. Flottan ger då eldunderstöd, särskilt mot svåra eller välbepansrade mål, och bombarderar sådana fientliga styrkor eller anläggningar som skulle kunna hindra arméns gruppering efter landstigningen. Armén kan också begära eldunderstöd från skepp i omloppsbana under senare delar av ett fälttåg. Är operationen tillräckligt viktig kan man få skepp avdelade för att täcka särskilda mål på marken och ge understöd när så behövs.

Arméns uppgift är i princip densamma när soldaterna fullgör garnisonstjänst, förutom att de då också ska ge stöd till KOMBNOR-styrkor och Underrättelsetjänsten när dessa begär det.

När de befinner sig ombord på ett av flottans skepp är arméns främsta plikt att hålla sig ur vägen för besättningen, och se till att den egna utrustningen är i toppskick. Armén är dock ansvarig för att försvara skeppet mot bordningar. I sådana lägen har arméns officerare befälet över både besättnings och soldaternas samlade aktioner. Med de allt vanligare räderna från våghalsiga rebeller behövs allt mer trupper från armén för att bevaka flottans skepp. Detta har orsakat viss friktion mellan besättningarna och soldaterna.

FLOTTANS ROLL

Flottans uppgift är att säkra omloppsbanorna runt bebodda planeter, att undersöka alla skepp som befaras kunna utgöra en fara för rymdfarten, och att engagera fientliga skepp — förstöra eller erövra dem, beroende på situationen. Flottan ska också patrullera sektorn för att spana efter kända fiender, och kartlägga rymdtrafiken för att hitta miss-tänkta trafikmönster som kan indikera närvaron av rebeller eller andra fiender. Att vidmakthålla överlägsenhet i rymden är det viktigaste övergripande målet, och det som flottans personal är mest entusiastisk för.

Vissa andra uppgifter har tonats ned på sistone, t ex att eskortera vetenskapliga expeditioner och att tillhandahålla information om nya planeter. Eftersom Imperiet praktiskt taget har slutat stödja vetenskaplig utforskning av galaxen, har dessa uppgifter blivit så eftersatta att många kommandörer inte ens är medvetna om att de ingår i den officiella doktrinen för flottans verksamhet.

När arméstyrkor ska landsättas på en planet är det flottans sak att rensa rymden runt planeten och sedan ge eldunderstöd från skepp i omloppsbana. Understöd åt armén har högre prioritet än patrulltjänstgöring, tills arméns befälhavare meddelar att han har läget under kontroll. Ändå förväntas flottan vidmakthålla sina patruller även medan det pågår strider på planeter i sektorn.

Om arméns befälhavare bedömer att man inte kan segra genom fortsatta strider på planetens yta, eller om vederbörande kejserliga myndigheter beordrar det, ska flottan utföra bestraffningsåtgärder mot målet. Sådana attacker ges kodnamn som varierar med deras karaktär och ofta ändras. Det enda kodnamn som aldrig har ändrats är "bas delta noll", koden för fullständig förintelse av alla produktionsmedel, inklusive fabriker, jordbruksmark, gruvor, fiskeri, och alla tänkande varelser och robotar. När ordern "bas delta noll" ges finns det inte utrymme för några missförstånd.

ARMÉNS ORGANISATION

I Republikens armé fanns en skarp gräns mellan stridande trupper, understödspersonal och stabspersonal, som vanligen höll sig så långt bort de kunde från själva striderna. Under Republikens sista tid var det ytterst osannolikt att någon med högre grad än löjtnant skulle sätta sin fot på ett slagfält. Denna uppdelning finns fortfarande kvar i den nya organisationen, fast understödspersonalen har integrerats närmare de stridande soldaterna. Understöds- och servicepersonal får nu-

mera viss stridsträning och förväntas slåss om de ställs inför fiender.

Numera är det vanligare att man ser kaptener och andra högre befäl ute i stridszonerna, men de räknas fortfarande inte bland soldaterna utan som befälhavare. Ser man en förteckning över kejserliga trupper måste man därför tänka på att varken officerarna eller understödspersonalen är inräknade.

Här följer en genomgång av alla olika enheter i arméns stridsorganisation.

GRUPPER

Den minsta enheten i armén är gruppen, som består av åtta man. Under republikens tid bestod grupperna av tio eller tolv man, men tack vare bättre utbildning och taktisk koordinationsträning har man kunnat reducera grupperna utan att minska deras eldkraft. Man skapade på det sättet många nya grupper med de soldater som redan fanns i armén. Man har experimenterat med ännu mindre enheter, särskilt inom elitförband som stormtrupperna, men dessa är fortfarande sällsynta. Åttamannagruppen är fortfarande arméns ryggrad.

Varje gruppleds av en sergeant. Sergeanten gör upp en ranglista som bestämmer befälsordningen bland soldaterna i gruppen. När listan godkänts av sergeants överordnade blir den soldat som står högst upp automatiskt korpral. De andra får inga gradbeteckningar, men var man vet vilket ordningsnummer han har. Skulle gruppens ledare dödas tar näste man över i nummerordning. Rankningsnumren används ofta som ett mått på en soldats duglighet, fast de inte alltid helt motsvarar verkligheten. Detta har lett till uttryck som "lägre än åttonde man" eller "säkert som förstemans åsikt".

Imperiet lägger ned en hel del tid och kraft på att rekrytera och utbilda sina sergenter. Det är sergenterna som tränar, utvärderar och leder rekryterna i gruppen. Sergenterna bygger upp grupperna, och grupperna bygger upp armén. Det är allmänt känt att det är svårare att bli sergeant än att bli löjtnant eller till och med kapten.

Den senaste tidens motgångar mot upproret har fått Imperiet att undersöka hur man skulle kunna öka gruppernas eldkraft så kostnadseffektivt som möjligt. En åtgärd är att ge varje grupp ett lätt automatiskt lasergevär. Det bärs och sköts av en man. Lätta automatiska lasergevär har delats ut till enstaka grupper i nästan alla sektorer, men det är bara i tre sektorer som mer än hälften av grupperna har fått denna förstärkning: Shwuy, Harron och Nembus. På några tätbefolkade pla-

neter, som Uviuy Exen i Shwuy och Trammen i Harron har alla grupper utrustats helt och hållet med de automatiska lasergevärerna.

Det finns skyttegrupper som består av soldater med större skjutskicklighet än genomsnittet. I dessa grupper bryr man sig inte heller om den inbördes rangordningen. Alla medlemmar i sådana elitgrupper får grundutbildning i sprängteknik, men i övrigt försöker man blanda kunskaperna så att det alltid finns åtminstone någon i gruppen som är expert på det man för ögonblicket behöver kunna. Före varje uppdrag utser sergeanten den man som har de mest relevanta kunskaperna till korpral. I elitgrupper förlitar man sig mer på de enskilda soldaternas förmåga att improvisera och fatta självständiga beslut, och mindre på kaders disciplin.

Lätta automatiska lasergevär har blivit standardutrustning i skyttegrupperna. Soldaternas självkänsla stärks av att arbeta med ett effektivare vapen.

Ingenjörsgupper innehåller specialister på diverse tekniska och mekaniska färdigheter. De är sammansatta främst för att kunna ta sig fram överallt, vare sig det gäller att gå runt, över eller genom ett hinder. De ska kunna hantera alla sorters maskiner och utrustning de kan råka på. I varje ingenjörsgrupp finns en expert på sprängteknik, som rekryteras från skyttegrupperna. Hans blandning av olika färdigheter gör honom ofta till den farligaste i gruppen.

Det finns inget sådant som en standardutrustning för en ingenjörsgrupp. De är vanligen väl försedda med sprängämnen, medpack och portabla universalsensorer. I fråga om vapen har de standardlasergevär och de använder dessutom all den utrustning de har kunnat bygga, rekvirera eller stjäla på slagfältet och ta med sig.

Repulsorgrupper är försedda med två lätta farkoster. Varje fordon sköts av fyra man som består av en mekaniker, en förare, en sensor/kommunikationsoperatör och en chef, som vanligtvis sköter fordonets vapen. Sergeantens fordon brukar vara försett med energireceptorer för att spåra fiendens rörelser.

Tunga repulsorgrupper är sådana som har lite tyngre vapen i sina repulsorfordon. Det kan vara ett tungt automatiskt lasergevär, en granatkastare typ Merr-Sonn 4.4, eller till och med en lätt laserkanon som kan lastas ur och monteras på en lavett, när man behöver rejäl eldkraft.

Spanargrupper är organiserade på ett annat sätt. Det beror dels på svårigheterna med stort manfall under utbildningen, dels på soldaternas bakgrund. De flesta spanare hämtas från planeter som har en stark tradition av beridna krigare,

kavalleri eller riddare av något slag. Imperiet vill låta dem behålla så mycket som möjligt av sina egna traditioner, eftersom det gör dem effektivare och ökar deras kåranda. En fördel är t ex att varje soldat tränas att ta hand om sitt eget fordon. Det sparar mycket pengar eftersom det nästan inte behövs någon underhållspersonal eller några reparatörer. Spanarna är mycket stolta över sina grupper och sitt vapenslag. Den speciella andan har spritt sig till företagen som tillverkar repphojar. Aratechs och Mobquets militära repphojar är de pålitligaste repulsorfordon som finns.

En gruppspanare kallas för en "lans". Varje lans innehåller fem spanare (inklusive sergeanten) och deras repphojar. För det mesta använder man enmanshojar, men ibland förekommer att lansen har två tvåmanshojar och en enmans.

FÖRSTÄRKNING AV GRUPPER

För det mesta förstärker man inte en grupp med enstaka extra personer, utan man sätter in en hel grupp till om det behövs mer folk. I så fall får sergeanten i den första gruppen tillfälligt rang som "förste sergeant" och leder hela truppen, medan korpralen i hans egen grupp tar över hans uppgifter där. Ett annat vanligt sätt att förstärka en grupp är att lägga till en vapensektion på tre man med t ex ett medeltungt automatiskt lasergevär.

PLUTONER

Fyra grupper utgör tillsammans en pluton. Plutonen står under befäl av en löjtnant och en förste sergeant, vilket tillsammans gör 38 man i en normal pluton. Plutonen är den minsta enhet som kan begära eldunderstöd från andra enheter. Man kontaktar då bataljonshögkvarteret, som avdelar resurser för att ge understöd, eller skickar begäran vidare högre upp i hierarkin om man inte har möjlighet att ge den begärda hjälpen.

Om de kejserliga officerarna har tid att göra upp en anfallsplan sätter de ofta en artillerisektion tillsammans med en pluton. Bland soldaterna kallas det för att "ympa". Ibland ympar en bataljonschef flera plutoner på ett kompani artilleri- eller pansartrupper, och låter kompanichefen (en kapten) ge eldunderstöd allt efter vad stridssituationen kräver.

Innan man går i strid brukar plutonchefen skicka sin förstesergeant till den grupp som han tror kommer att utsättas för störst påfrestningar. Om det är möjligt ska löjtnanten inte hålla sig till någon viss grupp utan bege sig dit där han behövs bäst. Detta resulterar i att löjtnanter ofta blir dödade. De löjtnanter som överlever sin första strid tillhör för det mesta en av två typer:

Den första typen är en pragmatisk person som inser riskerna med att springa omkring, och håller sig till en enda grupp när laserladdningarna börjar flyga. Han leder plutonen med hjälp av sin radioförbindelse med förstesergeanten, eller ger order med teckenspråk eller högljudda vrål. Den andra typen är en suveränt skicklig soldat.

En attackpluton består av två vanliga grupper och två grupper med tyngre vapen, dvs sådana som bär automatiska lasergevär. Ytterligare tunga vapen kan läggas till, vanligen i form av vapensektion på tre man med ett medeltungt automatiskt lasergevär. Ibland förekommer andra kombinationer, t ex tre vapensektioner med medeltunga automatiska lasergevär eller två vapendetaljer med tunga automatiska lasergevär. Attackplutonen kan bestå av 38-47 man, och det vanligaste antalet är 41.

En artilleripluton kallas för en "linje" och består av fyra artillerigrupper med den vanliga betjäningen på 38 man. En artilleripluton har antingen fyra tunga eller medeltunga artilleripjäser, eller åtta lätta pjäser.

En repulsorpluton innehåller 56 man i fyra repulsorgrupper och en befälseenhet. Befälseenheten har två lätta men förstärkta fordon. I strid håller sig löjtnantens fordon på en plats varifrån han kan leda hela plutonen, medan förstesergeanten vanligen placeras i den första gruppen. Man har också ett understödsfordon med fyra man (som även fungerar som mekaniker) och åtta tekniker. Understödsfordonet medför en del reservdelar för reparation av plutonens fordon.

En normal pansarpluton innehåller mellan 34 och 42 man, med antingen fyra tunga fordon (fyra eller fem man i varje) eller åtta medeltunga till lätta fordon (tre man i varje). Plutoner med tunga fordon är vanligast. Pansarplutoner har också ett femte fordon för befälen, vanligen ett medeltungt fordon som modifierats för att medföra en extra soldat i ett extra kanontorn med ett tungt automatiskt lasergevär. De medeltunga befälsfordonen har bättre sikt än de tunga pansarfordonen. Löjtnanten åker alltid i befälsfordonet under strid, medan förstesergeanten kan placeras i ett annat fordon eller till och med i understödsfordonet om det är viktigt att försvara det.

Fordonen som används är vanligen repulsordrivna stridsvagnar eller motsvarande. Det kan också vara pansarklivare eller andra tungt bepansrade stridsfordon.

Pansarplutoner åtföljs av två tunga transportfordon som medför reservdelar och annan utrustning för stridsfordonen. Dessa TTF har besättningar på tre man som även är reparatörer, plus fyra extra tekniker. Alla tekniker kan det mesta om

stridsvagnarna, men var och en har specialkunskaper om endera vapen, pansar, styrelektronik eller drivsystem.

Specialplutoner har de normala 38 soldaterna, men det är det enda som är standard med dem. De innehåller fyra grupper: två skyttegrupper, en tung vapengrupp, och en ingenjörsgroup. Mansamarbetar ofta över gruppgränserna i olika konstellationer där tex vapenexperterna kan skydda ingenjörerna.

Plutonen är den grundläggande enheten för speciella uppdrag. När en kejserlig militär funderar över en operation tänker han alltid i termer av hur många plutoner som behövs. Speciella uppdrag är sådana operationer som kan klaras av ett mindre antal specialister, i motsats till fältoperationer som utförs med större enheter.

Allt oftare har styrkor som är avsedda för speciella uppdrag kommit att användas till "politiskt stödarbete" (PSA). Soldaterna kallar det för "skitarbete". PSA är terroruppdrag på planeter där de nationella sympatierna vacklar mellan Imperiet och upproret. För det mesta handlar det om att utföra en serie terrordåd som fås att se ut som om det är en viss politisk riktning bland planetens egna invånare som utfört dem.

Förr eller senare är det någon politisk gruppering på planeten som ber den kejserlige guvernören om hjälp. Guvernören inför då undantagstillstånd och anhåller om stöd från flottan. Man flyger in hundratals eller tusentals soldater. Dessa samlar ihop mängder av misstänkta rebelsympatisörer som fångas eller avrättas. När rebelaktivisterna är borta upphör terrorn, och alla får intrycket att det var Alliansen som låg bakom angreppen. Sedan flyttas specialstyrkorna till en annan planet.

En spanarpluton består av 29 man, två vanliga grupper under befäl av en förstesergeant och en spanargrupp som leds av en löjtnant.

En spanargrupp består av två lansar om fem spanare i varje, och löjtnanten ersätter förstesergeanten i den första lansen. Officiellt är det löjtnanten som leder hela plutonen, men traditionen säger att "bassarna" nästan uteslutande leds av förstesergeanten, medan löjtnanten tar hand om spanarna.

FÖRSTÄRKNING AV PLUTONER

Plutonerna är de mest flexibla av alla arméns enheter. Det står visserligen inte så i den officiella doktrinen, men i verkligheten är detta läget. Man kan till exempel förstärka plutoner genom att lägga till extra grupper, och det görs så ofta som möjligt.

Men det är också vanligt att befälhavare över infanteriplutoner lånar utrustning och personal av repulsorplutoner, tunga vapenplutoner och till och med pansarplutoner. Det finns ett visst överskott av utrustning på plutonsnivå, och många plutoner går omkring med extra vapen. Det händer även att förstärkningar placeras på fel ställe, och blir kvar där. Det händer att en pluton samlar på sig så mycket extra manskap och vapen att den blir lika stor som ett kompani.

KOMPANIER

Ett kompani är den minsta enhet som sätts in för långvariga, självständiga operationer. Det innehåller fyra plutoner med sammanlagt 152 soldater, plus befäl och understödspersonal, vilket totalt blir 180 man. Kompaniet leds av en kapten, som under sig har fyra stabsofficerare med löjtnants rang. SS1 är kompanilöjtnanten, kaptenens närmaste. SS2 är kvartersmästare, SS3 sjukvårdschef, och SS4 den tekniske chefen. Dessutom finns 23 personer som ger understöd: åtta för kvarterssektionen, 11 tekniker och två sjukvårdare. Var och en av dem får hjälp av mellan två (i sjukvård) och 11 (i kvarterssektionen) robotar, vilket ger ett medeltal av 118 robotar per kompani. Skickas kompaniet på ett ovanligt långvarigt uppdrag, eller ett där de kan bli isolerade från andra enheter, brukar man förstärka robotsidan. Robotar redovisas nästan aldrig i kejserliga SPAN-DOK eller förteckningar över organisation och utrustning, men de finns överallt som en osynlig armé av hjälpredor och assistenter.

Ett landstigningskompani kan släppas ned från omloppsbana och arbeta på marken i upp till sex veckor, men två veckor är det normala. Understödspersonalen tränas i överlevnad i många olika miljötyper, och de instruerar sedan plutonerna om vad de kan vänta sig på markytan. Man går igenom atmosfär, väder, terräng, växt- och djurliv och andra faktorer som kan vara farliga eller hjälpa soldaterna överleva. Idealet är att man ska kunna hålla kompaniet på fötter tills ammunitionen tar slut. I praktiken har man klarat sin uppgift väl om man lyckas hålla de osårade soldaterna i stridbart skick och all utrustning som inte skadats av fientlig eld brukbar i en månad.

Artillerikompanier, som även kallas batterier, har 152 soldater, 23 man understödstrupper och antingen 16 tunga/medeltunga pjäser eller 32 lätta pjäser. De har färre robotar än andra kompanier, sammanlagt ungefär 70 stycken.

Tunga vapenkompanier innehåller två attackplutoner, två standardplutoner och de normala understöds- och befälsenheterna, totalt mellan 180

KOMMUNIKATIONSSYSTEM

Behovet av pålitliga, lätta kommunikationssutrustningar för att plutonbefäl ska kunna hålla förbindelse med andra enheter ger arbete åt flera företag. Soro-Suubs framgångar med hjälmsetet DH77 ledde till gigantiska beställningar från krigsmakten, och det var inte förrän hundratusentals apparater hade spritts över galaxen som man upptäckte utrustningens svårabrist. Kommunikationen kunde mycket lätt störas ut av den partikelstrålning som alltid uppträder på ett slagfält där energiladdningar flyger omkring i luften. Strålningen skapade döda zoner där alla förbindelser bröts. En enda passerande TIE kunde störa ut alla DH77-sändare på upp till tre kilometers håll.

Det blev ett litet, okänt företag vid namn Herzfall-Bolagen som löste problemet. Deras hjälmset modell DH107 är mycket mindre känslig för störningar och har köpts till alla plutoner som bildats efter slaget vid Yavin. Många andra plutoner har också fått byta till den nya kommunikationsutrustningen.. Ändå är det fortfarande tusentals plutoner som använder den gamla DH77, och så lär det förbli inom överskådlig framtid.

och 198 man. Standardplutonerna använder lätta automatiska lasergevär, nyligen har man också börjat förse varje pluton med ett medeltungt lasergevär. Det ger stor flexibilitet i eldkraften.

Ett pansarkompani har antingen 200 man (med tunga stridsvagnar) eller 232 man (med lätta stridsvagnar). Kompaniet är indelat i fyra plutoner, varav tre är pansarplutoner och en är en tung repulsorpluton. Till detta kommer befäls- och understödsenheterna. På fordonssidan finns 16 tunga eller 28 lätta stridsvagnar samt nio repulsorfordon med tunga vapen. Kaptenen leder kompaniet från en modifierad tung stridsvagn. Efter som kaptenen måste kunna flytta sig snabbt har hans stridsvagn extra starka motorer, och man kan känna igen den på de stora kylflänsarna som behövs för att leda bort värmen från dess energikonsumtion.

En annan typ av kompanier är genombrottskompanierna. De är lättare pansarkompanier som består av fyra stridsvagnsplutoner och en befälsstridsvagn, totalt 21 eller 37 stridsvagnar beroende på typ. Kompaniets understödsenhet är knuten till bataljonshögkvarteret och färdas inte tillsammans med de stridande trupperna. De här kompanierna är avsedda för att åstadkomma ge-

nombrott i fiendens linjer med en snabb, kraftig punktinsats. De bryter igenom, förstör fientliga förråd och installationer, eller erövrar dem och håller dem tills mer trupper anländer. Avsaknaden av stöd och reparationsmöjligheter sätter en hel del press på dessa trupper.

Genombrottkompanier är utrustade för kortvarig insatser. Men "korta" är de bara i teorin. I verkligheten går förråd och reservdelar alltid åt snabbare än man räknat med, och efter 72 timmar har kompaniet vanligtvis fått problem som sätter ned dess stridsduglighet. Befälen vet det, och sätter inte in dem i operationer som beräknas pågå längre än 72 timmar.

Ett repulsorkompani innehåller 188 soldater, 220 man totalt med befäl och understödsenhet. Sammanlagt har ett kompani 31 fordon, varav 22 stridsfordon i två plutoner, åtta understödsfordon och ett befälsfordon. Varje repulsorpluton medför en infanteripluton för utplacering från fordonen.

Specialkompanier består av tre specialplutoner och en förstärkt spanarpluton, plus understöd och befäl, dvs sammanlagt 136 soldater av 164 man. Ska man ut på ett kortare uppdrag lämnar man understödspersonalen hemma. Den förstärkta spanarplutonen är faktiskt mindre än en vanlig spanarpluton, bara 22 man. Men de är alla försedda med repphojar, uppdelade i fyra lansar, löjtnant och förstesergeant. De 22 repphojarna är modifierade för att medföra extra förråd och reservdelar eftersom specialplutoner ofta arbetar i "zoner med intensiv fientlig verksamhet". De är inblandade i mycket fler strider än spanarplutoner brukar vara, men de är stolta över det eftersom det ger dem högre status än vanliga spanare.

När man arbetar på en planet som betraktas som fientlig mot Imperiet (vilket inkluderar hundratal planeter som nominellt ingår i det) får specialkompanier sitt understöd direkt från skepp i rymden. En styrka av linjestorlek hoppar in från hyperrymden och släpper ned dussintals containrar av varierande storlek. De flyger i oregelbundna mönster på sin vägnad mot planetens yta. Bara fem av kapslarna innehåller någon utrustning, de andra är "blinda" och enbart avsedda att lura fiendens sensorer. Ofta leder redan flottans uppdykande till panik hos fienden, så att förråden kan nå sina mål utan att motståndarna hinner reagera. När förråden är nedsläppta försvinner flottan i hyperrymden, om de inte har fått order att stan-na och ge eldunderstöd eller liknande. Men det är sällan flottan alls behöver genomföra någon hjälpinsats eftersom specialkompanierna är konstruerade för att klara sig på egen hand.

Spanarkompanier innehåller fyra plutoner plus understöd och befäl, sammanlagt 116 soldater och

REBAXAN COLUMN MS-E6 UNIVERSALROBOT

Den här robotmodellen introducerades som en billig kommersiell hjälpreda genom en väldig reklamkampanj i 400 sektorer och 85 procent av alla massmedier. Triljoner såldes. Hundratal biljoner lämnades tillbaka. Visserligen var robotarna mycket bra och klarade många olika slags uppgifter. Men MS-E6 hade en röst och ett rörelsemönster som påminde många varelsearter om djur som de hade svårt att tåla, ungefär som många människor avskyr ormar och spindlar.

För att undvika en konkurs vände sig Rebaxan till armén och flottan med ett erbjudande om att få köpa några hundra biljoner nästan nya robotar till starkt reducerat pris. Militären slog till. Man hade ett starkt ökat behov av robotar, och trots att MS-E6 inte alls var specialbyggd för militärt bruk ansåg man den vara användbar för att fylla upp bristen.

I det militära blev de här robotarna snabbt lika avskydda som de hade varit i det civila. Men de var effektiva, pålitliga och billiga. De fick öknamnet "råttrobotar" och blev en del av möblemang i alla militära installationer.

Råttrobotarna tillhör klass tre med modulära kunskapsmatriser typ C. Varje matris innehåller en färdighet, och varje robot kan bara ha en matris i taget. Men modulerna är billiga och kompakta, och det är lätt att byta ut dem. När man behöver ändra en robots arbetsuppgifter beordrar man helt enkelt en annan robot, som är försedd med modulen "Robotreparationer" att sätta dit en ny modul.

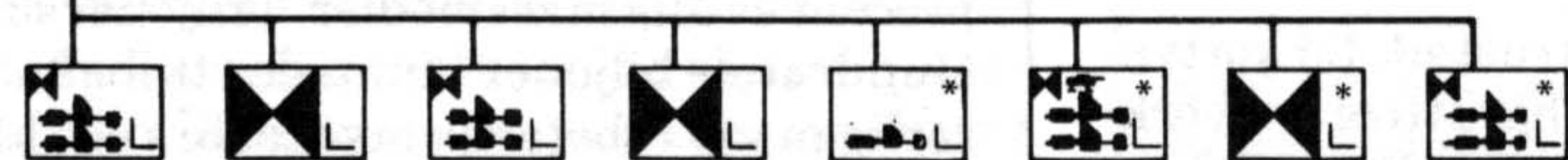
40 repphojar. Befälen åker i en kraftig flygfräsare, och även understödsenheten har egna fordon. Spanarkompanier har färre robotar än andra truppslag eftersom de ska arbeta oberoende av understödsdetaljen. Dessutom får det inte plats några robotar i deras små fordon.

FÖRSTÄRKNING AV KOMPANIER OCH STÖRRE ENHETER

Enheter i kompanistorlek eller större förstärks i enlighet med doktrinen: man lägger till hela underordnade enheter till grundenheten, enligt stridsordningen (SO). Om t ex ett infanterikompani ska förstärkas lägger man först till en tung vapenpluton, därefter ytterligare en tung vapenpluton, sedan ytterligare en eller två vanliga plutoner. Enheter som förstärker ett baskompani står under befäl av baskompaniets näst högste officer. Den regeln bryter somliga styvnackade eller sär-

ARMÉN: KOMPANINIVÅ

Repulsorkompani



Linjekompani



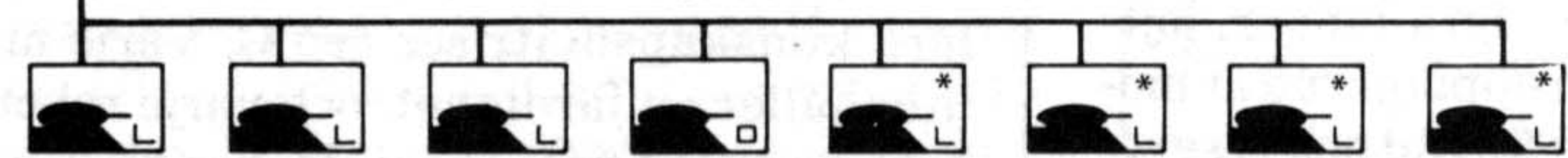
Specialpluton



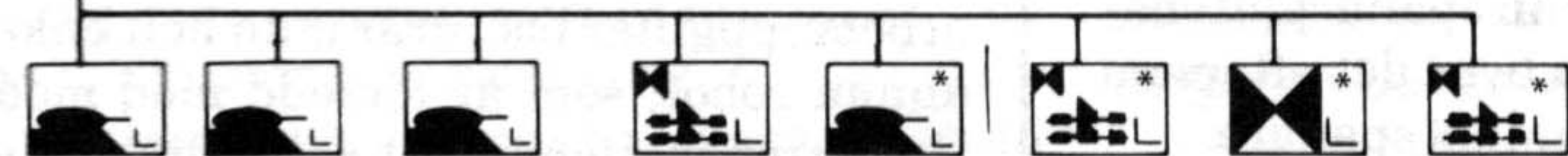
Specialkompani



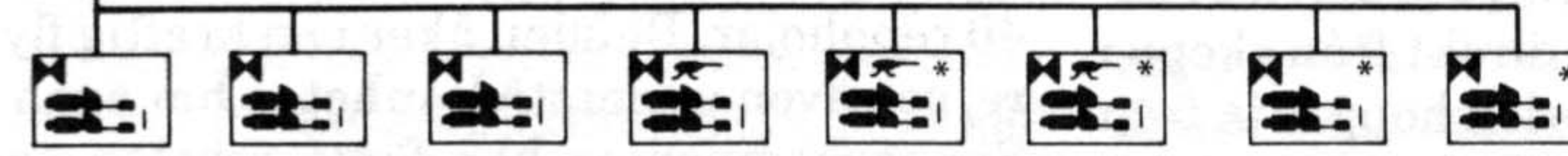
Genombrottskompani



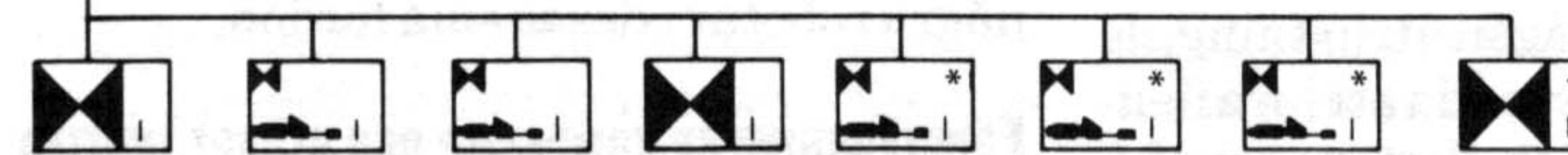
Attackkompani



Repulsorpluton

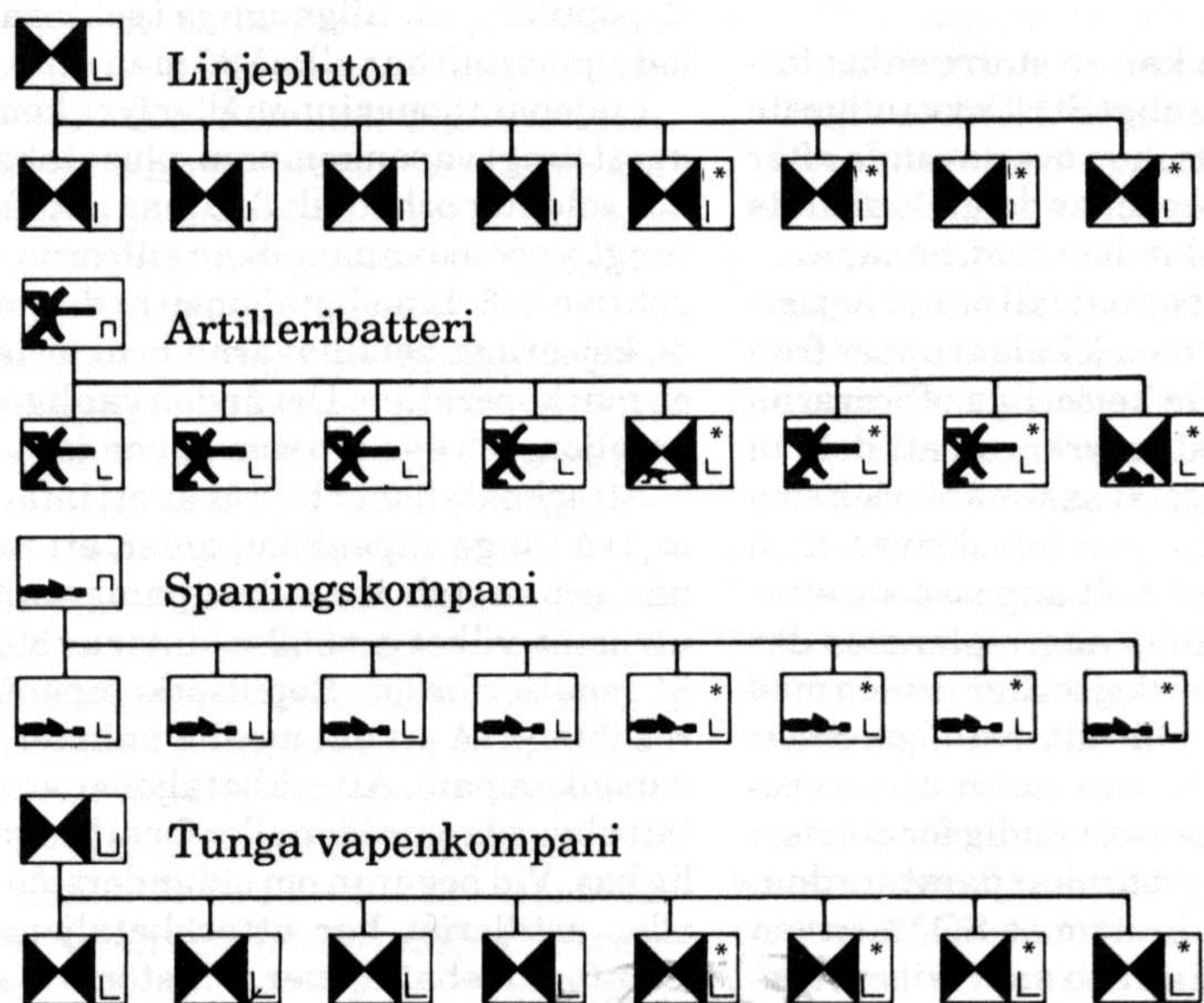


Spanarpluton



Attackpluton





Organisationsstorlekssymbol

Grupp				
Pluton	L	Infanteri	Pansar	Skarpskyttar
Kompani	□			
Bataljon	□			
Regemente	□			
Brigad up!	□	Repulsorinfanteri	Artilleri	Tunga vapen
Kår	□			
Armé	□			
Systemarmé	□			
Sektorarmé	□	Spanare	Ingenjörstrupper	Specialtrupper

●● - Tyngre enhet
 * - Utökad enhet

N - KOMBNOR-enhet

skilt skickliga officerare mot, något som Imperiet brukar överse med.

I några speciella lägen kan en större enhet förstärkas på andra sätt än enligt SO. Det vanligaste inträffar när man samlar ihop överlevande efter en strid och bildar nya grupper av dem. De ansluts då till den enhet som samlat ihop dem. Sådana enheter följer sällan SO. Ett annat fall är när kejserliga trupper samarbetar med lokala trupper från den aktuella planeten. De kejserliga officerarna ska då försöka få de lokala styrkorna att dela in sig i enheter som är av ungefärsamma storlek som den kejserliga stridsordningen föreskriver, men de ska inte tvinga dem att helt anpassa sig efter Imperiets system. Det finns några planeter där man fortfarande stöder den kejserliga armén med lokala enheter, men det blir allt ovanligare. Ett tredje fall är när en befälhavare anser att en speciell typ av förstärkning är nödvändig för ett visst uppdrag. Lyckas uppdraget brukar de överordnade tysta ned eventuella brott mot SO, men om operationen misslyckas kan den ansvarige officeren ställas inför krigsrätt.

BATALJON

På bataljonsnivå ser organisationen annorlunda ut. Till skillnad från kompanier och mindre enheter, där befälen förväntas befinna sig tillsammans med de stridande trupperna, håller sig bataljonsledningen på relativt säkert avstånd.

Bataljonens högkvarter leds av en major, som har fem stabskaptener under sig. SK1 är bataljonens förstekapten. Han är ansvarig för underrättelseverksamheten, och fungerar som majorens ställföreträdare. SK2 är kvartersofficer, SK3 sjukvårdschef och SK4 teknisk chef. SK5 är en stabsofficer utan motsvarighet på kompaninivå, ansvarig för att koordinera understödsenheterna, för stabens säkerhet och i viss mån för ordningen bland bataljonens soldater.

Bataljonen har 47 personer i sin understödssektion (inklusive SK5). Det finns också en vaktpluton på 38 man som står under befäl av SK5 under normala omständigheter och majoren vid ett angrepp mot staben. En vaktpluton räknas bland underhållspersonalen trots att den består av beväpnade soldater. Det beror på att vaktsoldater inte räknas som stridande trupper. De ska hålla ordning inom sin enhet. Höga kejserliga officerare har i flera fall lyckats komma undan knepiga situationer genom att använda de tillgängliga vaktplutonerna som en sista reserv. Men det är så ovanligt att vakterna inte räknas som stridande i SO.

Normalt har bataljonen 145 robotar, varav över hälften är av typ MS-E6. De övriga kan vara av

varierande slag beroende på vilka modeller som är populära och tillgängliga i sektorn. En normal bataljonsstab har alltså 90 man och 145 robotar.

Linjebataljoner innehåller fyra kompanier varav ett tungt vapenkompani, plus staben, vilket gör 608 soldater och totalt 810 man. Ett fullt utrustat tungt vapenkompani ökar siffrorna till 626 respektive 828. Linjebataljonen är den minsta enhet de kejserliga befälhavarna brukar landsätta för en markoperation. Det är den vanligaste typen av bataljon, och den typ som används mest i strid.

Attackbataljoner består av ett infanterikompani, två tunga vapenkompanier, ett repulsorkompani och en stab. Ett av kompanierna är alltid fullt utrustat, vilket ger 662 soldater av 868 man, samt 31 repulsorfordon. Repulsorkompaniet organiseras ibland så att det medför enheter ur ett tungt vapenkompani. Attackbataljoner används mest i tätbebyggda områden eller för att angripa en fientlig bas. Vid begäran om eldunderstöd från flottan eller artilleriet har attackbataljoner företräde framför linjebataljoner. Vid större markoperationer brukar man sätta in attackbataljoner längst fram i anfallslinjen.

Repulsorbataljoner består av tre repulsorkompanier, ett spanarkompani och en stab. Staben har 18 repulsorfordon, så att hela stabens personal kan transporteras. De flesta av dessa fordon bär tre man, men majoren och bataljonskaptenen med deras närmaste underlydande färdas i två större fordon. Sammanlagt har man 680 soldater av totalt 952 man, med 115 repulsorfordon och 40 fräsare eller repphojar. Repulsorbataljoner används mest till att skaffa information om fiendens rörelser, skära av fientliga reträtter, störa fiendens underhållslinjer, göra eldöverfall mot fiendens transporter, och föra bort svagt försvarade resurser från området. De används inte till frontalangrepp utom i nödfall, vilket gör att det är populärt att tjänstgöra i repulsorbataljoner.

Artilleribataljoner har tre batterier plus ett tungt vapenkompani som skyddar kanonbesättningarna under omgrupperingar och reträtter. Manskaper är 608 soldater av 810 man. Utrustningen är antingen 48 tunga eller medeltunga pjäser, eller 96 lätta pjäser, plus de fordon som behövs för att flytta artilleriet.

Pansarbataljonerna är kanske den bästa kombinationen av eldkraft och rörlighet. De består av ett genombrottskompani, två pansarkompanier och ett repulsorkompani. Vad de saknar är uthållighet — de har för få soldater för att upprätta defensiva anordningar och hålla en plats under längre tid. Pansarbataljoner används mest för anfall eller rörligt försvar.

Staben har 23 personer extra på understödssi-

dan för att underhålla all materiel. Staben är mobil, med hjälp av 24 tunga transportfordon, varav ett används av majoren och de högre stabsofficerarna, ett annat av bataljonskaptenen, övriga stabsofficerare samt en sergeant som är förare. Staben omfattar 180 man plus robotar. En tung pansarbataljon har 601 soldater av 1000 man, 53 stridsvagnar och 55 repulsorfordon.

En lätt pansarbataljon har 695 soldater av 1096 man, 93 stridsvagnar och 55 repulsorfordon. Lätta pansarbataljoner är idealiska i situationer där motståndaren inte har pansar eller kraftiga försvarsanläggningar — situationer som Imperiet ofta står i när man slåss mot rebeller. Imperiet satte samman de lätta pansarbataljonerna speciellt som svar på dussintals rebellattacker på lågt utvecklade planeter. Det finns emellertid en nackdel med de lätta pansarbataljonerna: de passar inte in i Imperiets trupplandsättningskepp.

Specialbataljoner är de största specialenheter som finns med i Kejserliga Arméns officiella Stridsordning (SO). De består av fyra specialplutoner och en stab, 544 soldater av totalt 746 man. De har 88 fräsare eller repphojar — fler än många armékårer. Staben i specialbataljonen är ett undantag från de vanliga reglerna eftersom dess personal förväntas vara direkt inblandad i striderna. I stället för vanlig understödspersonal har man ingenjörer som sköter stödarbetet när läget lugnar ner sig. Vaktplutonen består alltid av utvalda, mycket pålitliga soldater, och specialplutoner leds alltid av de bästa och erfarnaste officerare man kan hitta.

Specialplutonens stab är van vid strid. Det stärker truppernas stridsmoral att veta att de inte får order om att göra något som majoren inte måste delta i. Det blir också utrymme för befordran till stabstjänst, när folk där stupar.

REGEMENTE

Ett regemente leds av en överstelöjtnant som har en stab med precis samma uppbyggnad som bataljonsstaberna, fast med fler robotar, ofta upp mot 200. Alla omfattande reparationer utförs vid regementsstaben, och vissa staber har till och med möjlighet att tillverka reservdelar direkt av råmaterial. Regementsstaben stannar ofta ombord på moderskeppet eftersom det i regel går lika bra att föra befäl från omloppsbana som nere på marken. Fungerar det av någon anledning inte, t ex om kommunikationerna mellan marken och skeppet bryter samman, kan staben snabbt landsättas (det finns ett känt exempel där man släppte ned hela staben i flyktkapslar eftersom det inte fanns någon landsättningsfarkost). Sätter man

”För varje problem måste en lösning hittas. Det är befälhavarens plikt att se till att uppdragets målsättning uppnås. Han är personligen ansvarig om uppdraget skulle misslyckas. Om målet är av vikt, måste han lyckas oavsett vilken metod han behöver anlita för att lyckas. Det är befälhavarens plikt att se till att framgång uppnås i enlighet med anvisningarna i den Nya Ordningen.”

— Första axiomet i Dokument 89 rörande träning inför ytoperationer, Officerarnas avsnitt.

ned regementsstaben på planetens yta betyder det att man förväntar sig minst en månads verksamhet och att flottan inte kommer att vara kontinuerligt närvarande.

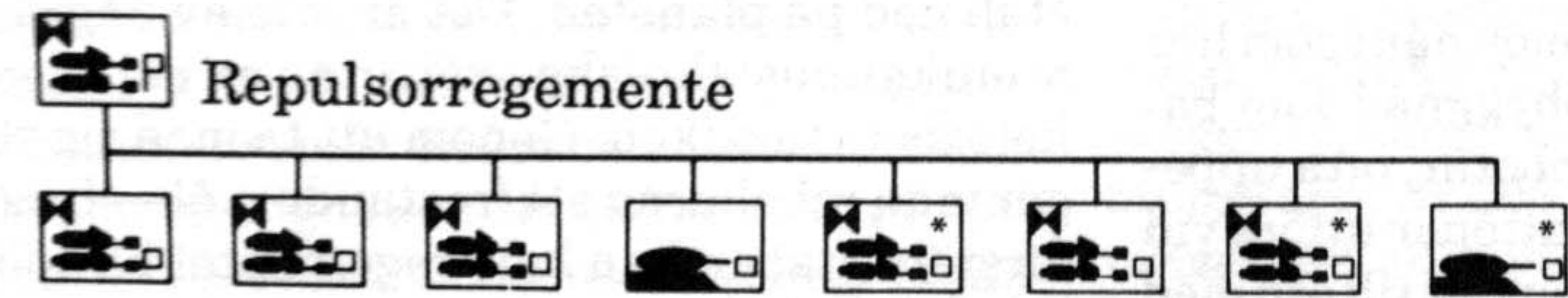
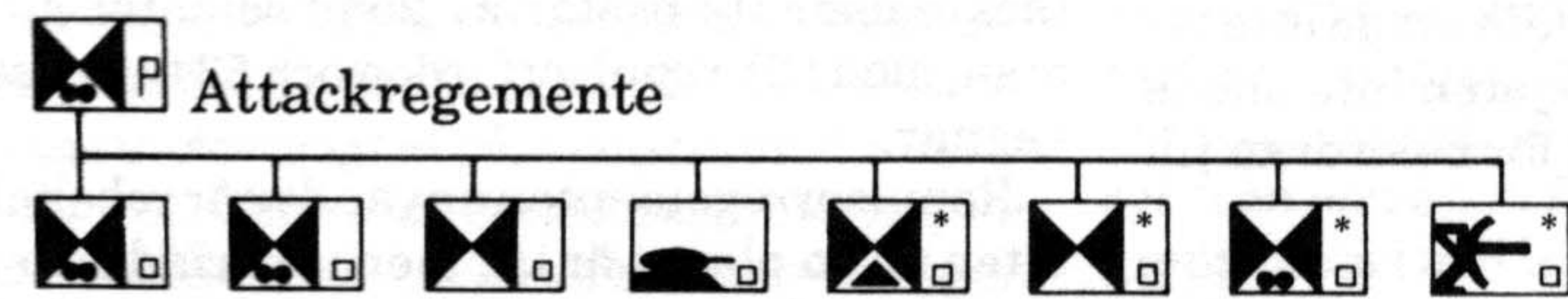
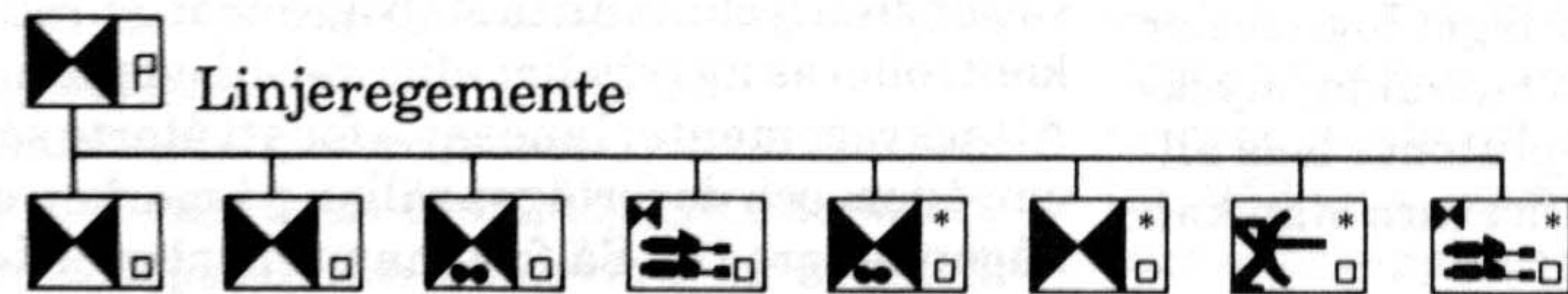
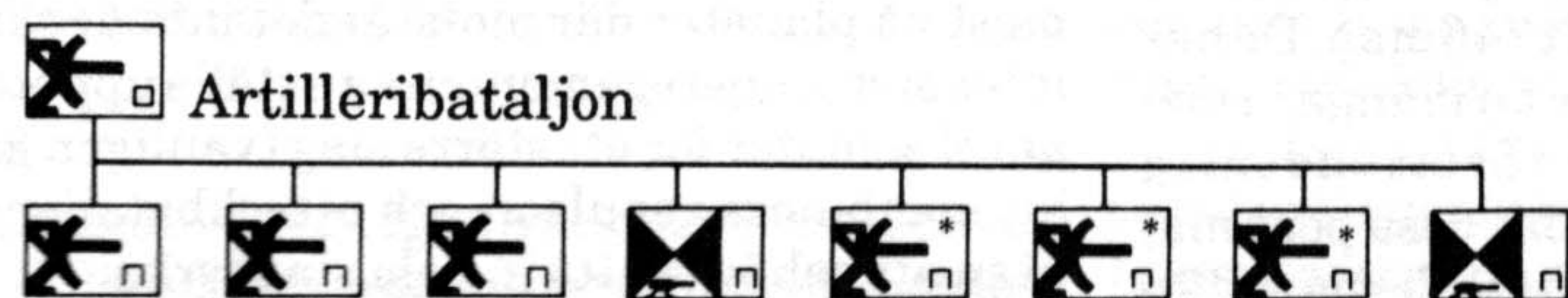
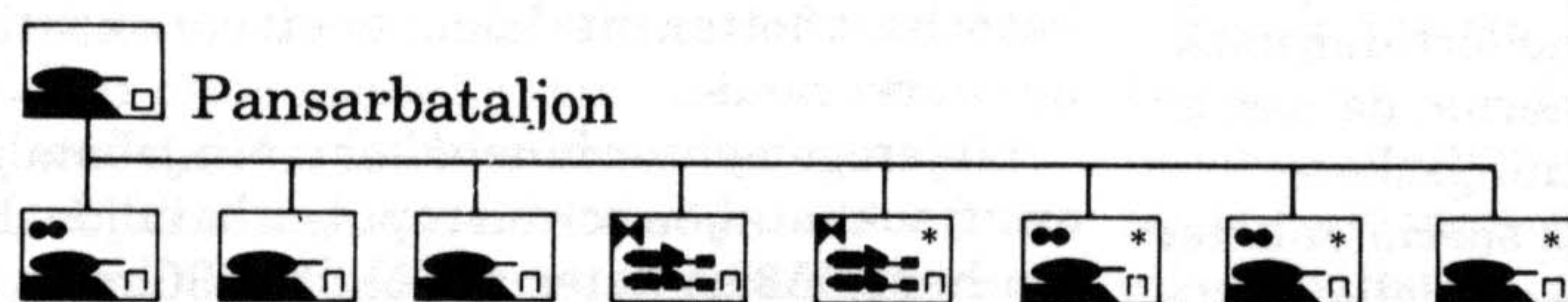
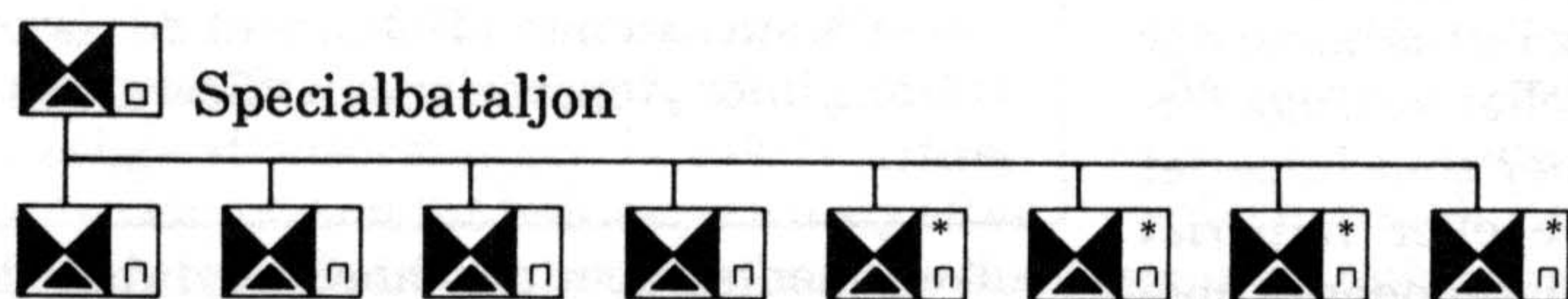
Linjeregementen innehåller två linjebataljoner, en attackbataljon och en repulsorbataljon. Enheten har 2558 soldater av totalt 3530 man, samt 130 repulsorfordon. Dessa regementen används mest på planeter där motståndet inte är särskilt intensivt. Linjeregementen kan ställa upp ett stort antal soldater för ett större slag (vanligen genom att kombinera repulsor- och attackbataljonerna) utan att behöva sätta in hela sin styrka.

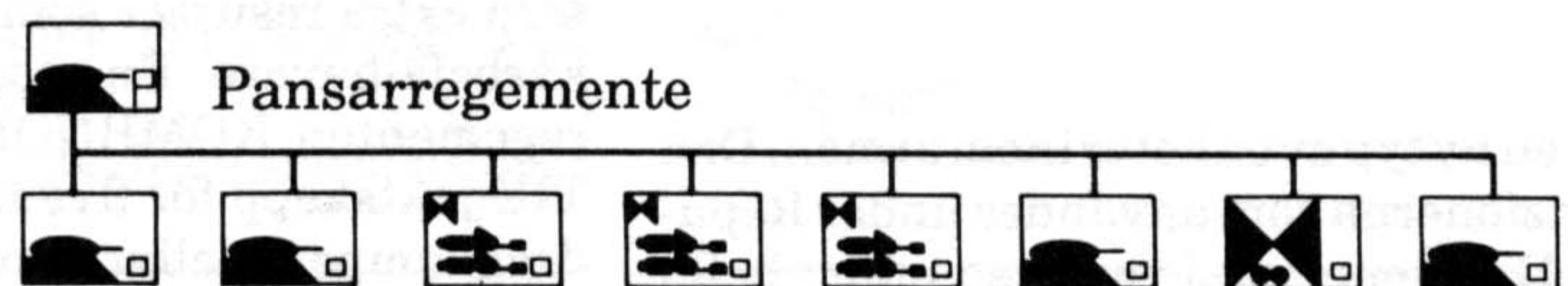
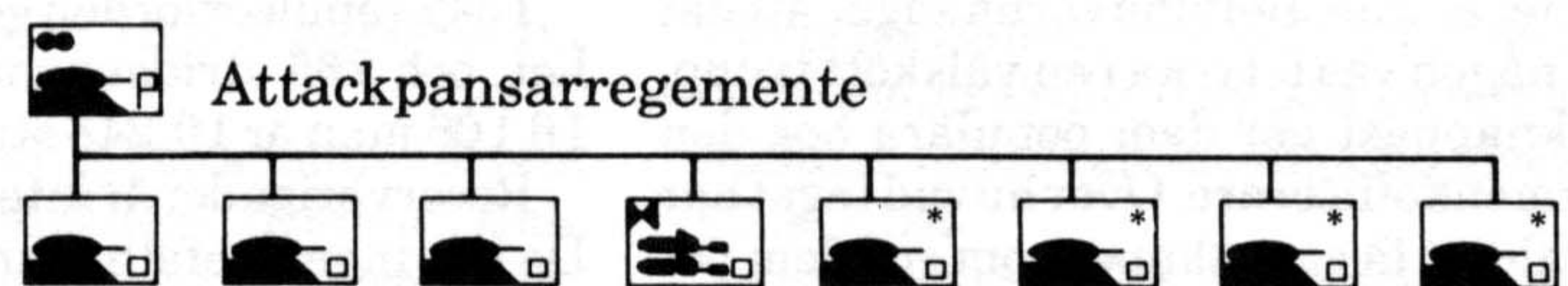
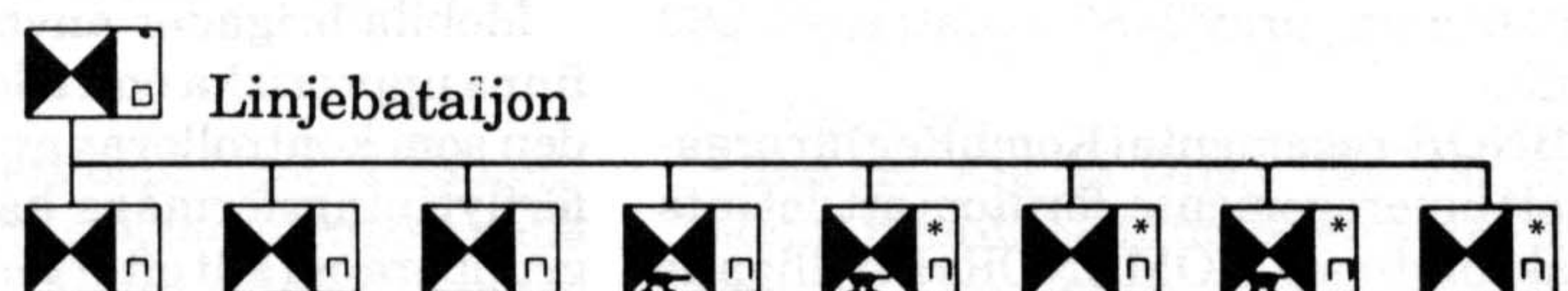
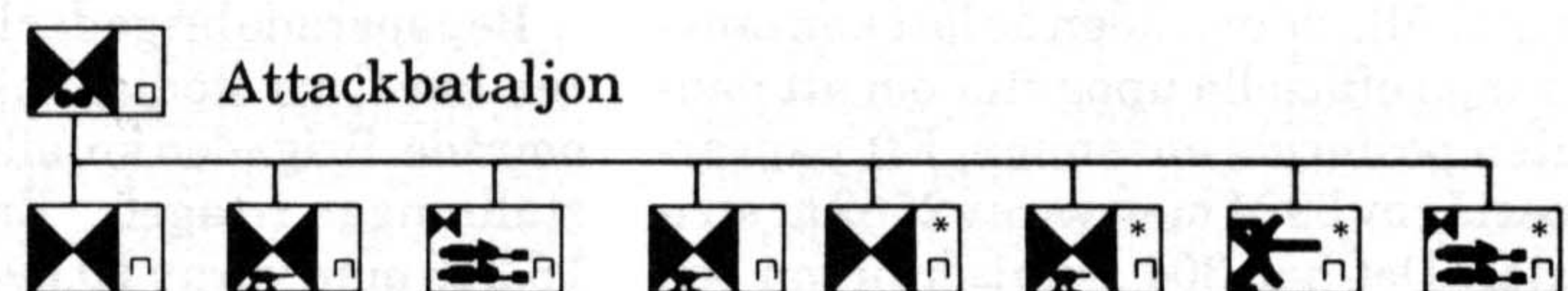
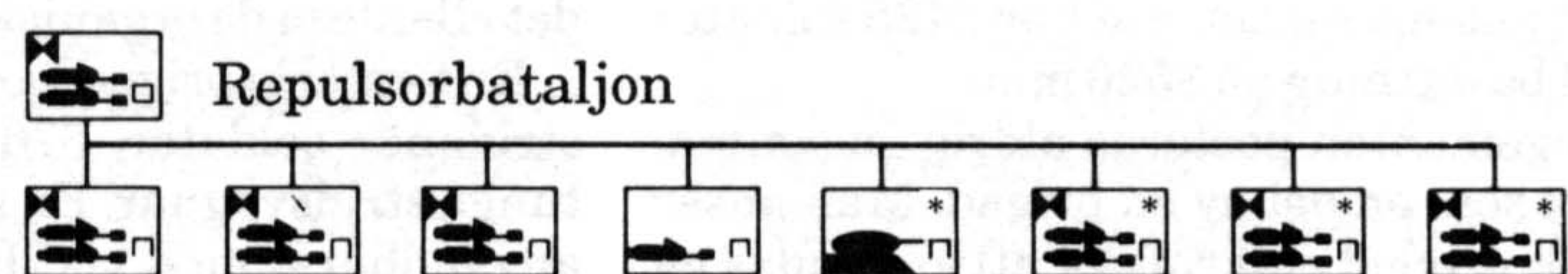
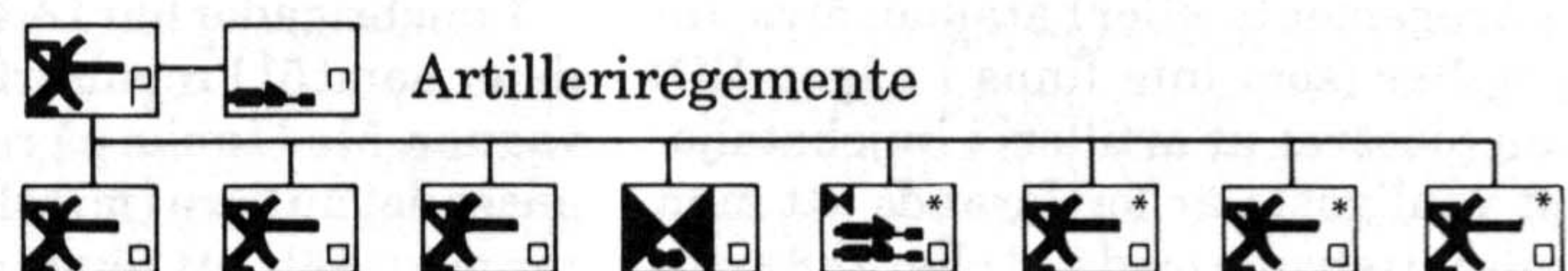
Attackregementen skickas ut när underrättelsetjänsten lyckats hitta ett begränsat område som kontrolleras av rebeller eller rebellsympatisörer. Attackregementet landsätts för att återta sådana områden, och de förläggs sällan på marken under någon längre tid. Så fort man rensat rebellernas fästen ersätts de med ett linjeregemente. Ett attackregemente består av 2545 soldater av 3546 man, med 121 repulsorfordon och 53 tunga stridsvagnar.

Repulsorregementen används när rebellaktiviteten på en planet är låg men utspridd över stora områden. Dessa regementen tar ofta med sig sin stab ned på planeten. Det är inte av några kommunikationstekniska skäl, utan en del i den psykologiska taktiken. Genom att ta med sig staben ger man rebellerna ett frestande mål — lyckas de förstöra staben kan hela regementet bli splittrat och därmed lättare att besegra. Det lockar rebellerna att samlas och komma fram i öppen strid. Men staben är mobil, och kompetenta befälhavare ser till att det finns trupper i bakhåll som kan ta hand om eventuella angripare.

Imperiets artilleriregementen ser annorlunda ut. Militären har tagit lång tid på sig för att inse att artilleri fortfarande har en viktig roll att spela på slagfältet, och vapenslaget har länge fått mycket små resurser. Den stora upprustningen har nästan inte alls gällt artilleriet. Ett skyndsamt för-

ARMÉN: BATALJONSNIVÅ





Se teckenförklaring på sidan 17

sök att vitalisera det har gjorts på sista tiden, sedan man upptäckt att rebellerna använt artilleri med stor framgång.

Nu bildar man artilleriregementen så fort det går, och ansluter varje regemente till en brigad, som en enda enhet. Lägre officerare har lämnat in officiella protester mot denna policy, trots att de därmed riskerar repressalier från högre befälhavare. Gensvaret har varit halvhjärtat, och en del sektorgrupper har börjat upprätta mindre artillerienheter på regements- eller bataljonsnivå. Inofficiella uppgifter (som inte finns i någon SO) säger att man placerat ut artilleri i linjebataljoner. Men det vanligaste är fortfarande att man samlar en enda jättetrupp med 144 eller 288 artilleripjäser, minst 199 repulsorfordon och 53 stridsvagnar. Ett sådant regemente har 2425 soldater och en total besättning på 3520 man.

Pansarregementen posteras aldrig ensamma, utan enbart som en del av en brigad. Man anser att de har för mycket eldkraft för att användas på regementsnivå. Där finns inte tillräckligt mycket infanteri för att hålla de områden de lätt kan erövra. Det finns inga officiella uppgifter om att pansarregementen posterats ensamma. Ett pansarregemente består av 3994 man varav 2562 är stridande soldater. Det har 304 repulsorfordon och 106 tunga stridsvagnar. Ett attackpansarregemente har 4042 man varav 2483 soldater, och 262 repulsorfordon.

Ett KOMB NOR-regemente (KombReg) är organiserat som ett linjeregemente, förutom att det inte har några vaktplutoner. KOMB NORs frivilliga är fanatiska anhängare av kejsarens Nya Ordning, och de deserterar inte. Befälhavarna säger att det inte behövs någon vaktstyrka i en välskött trupp, något som knappast gör dem populära hos den reguljära arméns officerare. Över huvud taget har KombReg väldigt få egenskaper som gör dem populära hos den reguljära armén.

BRIGAD

Brigader är en ny typ av enheter inom armén. Den ersätter divisionerna som användes under Republikens tid. Divisioner stod vanligen under befäl av planetguvernörer eller användes som hedersvakt åt mäktiga senatorer. Divisioner associerades med enskilda planeter eller personer, vilket inte befrämjade deras användbarhet. Arméns strateger gjorde om Stridsordningen och kallade de omorganiserade divisionerna för brigader. Man behöll vissa berömda divisioner som de var, därför att de fungerade bra både militärt och propagandamässigt.

En brigad står under befäl av en överste, fem stabsofficerare (SÖL1-5) med överstelöjtnants

rang och fyra assisterande stabsofficerare (SM1-4) med majors rang. Staben innehåller dessutom en understödsenhet på 188 personer, och 76 soldater i två vaktplutoner. Sammanlagt blir det 274 man i brigadens stab.

Brigader används i större offensiva operationer mot kända motståndsnästen. Imperiet sätter inte ned en brigad på en planet bara för att se sig om — en brigad är vad man tar till när man vet att en hård strid väntar.

Linjebrigader har 14.410 man varav 10.219 soldater, samt 511 repulsorfordon och 53 tunga stridsvagnar. Med tanke på rebellernas ökande styrka anses det nu vara i minsta laget, och man diskuterar olika sätt att förstärka linjebrigaderna. Hitills har man varken lyckats skaffa resurser till det eller lösa de organisatoriska svårigheterna.

En förstärkt brigad har 14.890 man varav 10.210 stridande soldater, 676 repulsorfordon och 212 tunga stridsvagnar. En sådan brigad är den mest användbara, med god blandning av olika slags vapen, och med stor uthållighet.

Bepansrade brigader landsätts när motståndaren har flera stödjepunkter inom ett medelstort område. Brigaden anfaller en eller två av fiendens ställningar i taget. En bepansrad brigad har 16.346 man varav 10.090 soldater, samt 1132 repulsorfordon och 318 stridsvagnar.

Mobila brigader används på planeter där det finns upproriska områden som gränsar till områden som kontrolleras av Imperiet. Tack vare stor förflyttningsförmåga har de förmåga att snabbt gruppera om allt eftersom läget skiftar, och de kan göra blixtagrepp djupt in i fientligt område.

1342 repulsorfordon ger brigaden denna rörlighet, och 265 stridsvagnar ger den slagkraft. Av 16.106 man är 10.248 stridande soldater.

Reservbrigader är inte brigader i vanlig mening. De har ingen befälhavare och arbetar aldrig som en brigad. De är bara ett praktiskt sätt att organisera extra resurser som finns tillgängliga för en kårbefälhavare. En reservbrigad innehåller tre regementen KOMB NOR-trupper och en flottilj TIE-jaktskepp för flygunderstöd. I den ständiga dragkampen mellan armén och flottan har dessa understödsflottiljer blivit offer. Flottan ville behålla kontrollen över alla TIE-skepp, men armén insisterade på att få egna TIE som kunde knytas till marktrupperna. Resultatet blev en flottilj på 40 TIE i stället för flottans normala 72.

Flottiljen har 40 TIE, organiserade i 10 rotar. Tre rotar är organiserade som en bombeskader, sex rotar utgör två eskadrar TIE/In, och en rote TIE/fc används till spaning. Flottiljen har 40 piloter, 25 sensortekniker, 25 flygledare och 60 tekniker och övrig markpersonal. Sammanlagt är det

PICUTORION SETT UPPIFRÅN

Kommendör Bevven och överste Drost iakttog utvecklingen av slaget på Picutorion. De grälade om hur man skulle sätta in TIE-skepp för att stödja marktrupperna. Delar av pansarbataljonen från Tensigers 6:e regemente hade trängt igenom försvarslinjen runt en sensorstation, men rebellerna höll fortfarande sina inre ställningar. Nästan alla Y-vingade jaktskepp i luften försvarade stationen.

Bevven var rädd att Y-vingarna skulle ändra taktik och angripa flottan. Därför ville han sända TIE-skeppen på ett blixanfall. De skulle skjuta ned några stycken av Y-vingarna och sedan dra sig tillbaka så att de flesta TIE-skeppen fanns kvar som skydd för flottan. Men Drost visste att man måste göra mer än pricka några få Y-vingar om angreppet mot stationen skulle ha en möjlighet att lyckas.

Bevven vände sig från Drost och vinkade till sig den befälhavande flygledaren.

"Löjtnant, beordra alla eskadror att anfalla utmed den programmerade parabolkurvan. De ska hålla sin formation under det inledande angreppet och återvända till flottans så snart vi kommit inom fyra bågsekunder från deras returkurva. Anfallet startar när jag ger tecken."

"Ja, sir!"

"Får jag avbryta ett ögonblick, kommendör?" Bevven vände sig mot mannen som hade iakttagit honom från andra sidan kommandobryggan. Bevven kunde inte erinra sig hans namn. Barezz, kanske? Han som hörde till ISB.

"Om det är nödvändigt", sa kommendören.

"Det här bör ni också höra, överste", sade mannen. "Vi har bevakat striden och observerat att de enheter som har tagit sig in i sensorstationen innehåller två personer som betecknas som viktiga."

Överste Drost flyttade sig lite närmare men

behöll ett artigt avstånd. Han såg vaksamt på ISB-tjänstemannen.

"De två, en kapten Ganig och en sergeant Stecker, befinner sig båda inuti stationen. KOMB NOR gjorde dem båda berömda efter slaget om Sagma, men sedan dess har man kommit underfund med att de är slarviga med att följa den kejserliga doktrinen. Om de lyckas erövra den här stationen kommer KOMB NOR åter att göra dem till hjältar."

"Vad är det ni vill säga, Barezz?" frågade överste. ISB-tjänstemannen vände blicken mot honom.

"Jag vill säga, general, att när det gäller propaganda är döda hjältar nästan lika effektiva som levande. Och döda hjältar kan inte desertera till Alliansen."

"Har ni upplysningar som tyder på att de tänker desertera?"

"Nej", medgav Barezz, "men vi är säkra på att en soldat vid namn Linds sympatiserar med upproret. Han har varit i kontakt med de här båda männen. Jag tycker inte att vi kan ta risken att två sådana hjältar blir rebeller. Därför ska ni fördröja jaktskeppen tills rebellerna har dödat Ganig och Stecker. Sedan kan ni skicka de styrkor som behövs för att slå ut Y-vingarna."

Bevven såg på Drost. Det var hans TIE-skepp, men de båda männen hörde till Drosts trupper. Översten nickade kort.

"Hur länge kan männen hålla sina nuvarande positioner, överste?" frågade Bevven.

"Normalt skulle jag gissa på mindre än tre minuter, men de är skickliga. Jag gissar på sju", sade Drost.

"Flygledare, öka parabolkurvan till tio minuter till målet och avvakta mitt kommando."

"Ja, sir!"

150 man. En reservbrigad innehåller 10.230 man, varav 7.674 stridande soldater. Man har också 390 repulsorfordon.

KÅR

Kåren är ett av de få exemplen på verkligt samarbete mellan flottan och armén. Militära tekniker från båda försvarsgrenarna konstruerade trupp-transportskeppen så att de skulle passa för alla typer av kårer, och byggde in möjligheter till ut-

byggnad av både kårer och skepp. Kårtransport-skeppen är bland de nyaste tillskotten till flottan, och ett tecken på att flottan och armén är mer beredda till samarbete än förr, allt för den Nya Ordningens skull.

När Imperiet landsätter en kår på en planet är avsikten att återta planeten, oavsett vad propagandan säger. En kår anses vara en tillräcklig styrka för att återta en planet som man nyligen mist kontrollen över. På sådana planeter kan man räk-

så mindre grupper av pirater och rebeller. Flottan anser att eskortgruppen är en formbar organisation, och amiralen och hans stab skapar insatsheter som passar varje uppdrag så väl som möjligt. Dominansgrupperna arbetar efter teorin "skicka alltid tillräckligt", eskortgrupperna har principen "skicka aldrig för mycket".

Transportgrupper innehåller två trupptransporteskadrar och en lätt eskader, i medeltal ca 80 skepp. Trupper och skepp ansluts till insatsgrupper allt efter behov, och trupptransporteskadrarna används som kommandocentral för pågående markoperationer.

Systembombgrupper innehåller cirka 100 skepp i tre bombeskadrar och en lätt eskader. Om en amiral anser att dominansgrupperna inte gjort ett tillräckligt grundligt arbete för att avlägsna fientliga skepp från ett solsystem, kan man förstärka bombeskadern med enheter ur den lätta eskadern. Den nya enheten kallas fortfarande för en bombeskader, för att man inte ska behöva begära tillstånd från en moff eller högre myndigheter. Sådana åtgärder gillas inte om de upptäcks.

Tekniska servicegrupper innehåller specialister på teknik och mekanik, som arbetar från enstaka skepp. Servicegrupperna har åtta skepp (ofta Evakmar-KDY) för att ta sig dit där de behövs. Två eskortfregatter följer med varje serviceskepp. Alla skepp i flottan har kompetent teknisk personal ombord, men de är tränade för att hålla ett skepps befintliga system i fungerande skick. Behöver däremot ett helt system bytas ut, då kallar man på servicegrupperna.

Servicefolket har inte resurser för att reparera sönderskjutna skepp som ligger döda i rymden. Men de har traktorstrålar för att transportera dem till varv där de kan repareras. De kan bärga praktiskt taget vad som helst.

En understödsgrupp har över 100 farkoster, och har depåer av utrustning på en handfull planeter. De sköter ammunition, matförråd, reservdelar och annan utrustning för servicegrupper, sjukvårdsskepp och robotar. Till skillnad från tekniska servicegrupper har understödsgrupperna ingen ständig eskort. Endast om de ska in i en stridszon får de eskort för det uppdraget. När nu rebellerna blivit allt fräckare har flottan ofta använt understödsskepp som bete i invecklade fällor.

FLOTTA

"Flottans amiraler har det bra. De behöver bara bekymra sig om hur väl deras underordnade sköter sig, vad deras moff tycker, och killar vilkas namn börjar med Lord."

— kommendörkapten Seledrood (avliden)
En flotta betraktas som en "sektorresurs", vilket

innebär att den ska vara tillgänglig för insatser var som helst i en sektor. En flotta är den minsta enhet man överför mellan sektorer. Alla flottor har en servicegrupp och en understödsgrupp under sitt kommando.

Dominansflottor innehåller minst fyra systemgrupper, två dominans- och två eskort. Med sex stjärnjagare och ett medeltal av 390 andra stridande skepp bör en dominansflotta vara tillräcklig för att behålla kejserlig överlägsenhet i lugna sektorer (sådana med fyra eller färre planeter där man vet att det förekommer organiserad fientlighet mot Nya Ordningen, och inte mer än 16 ytterligare planeter där det finns bekräftade fientliga element).

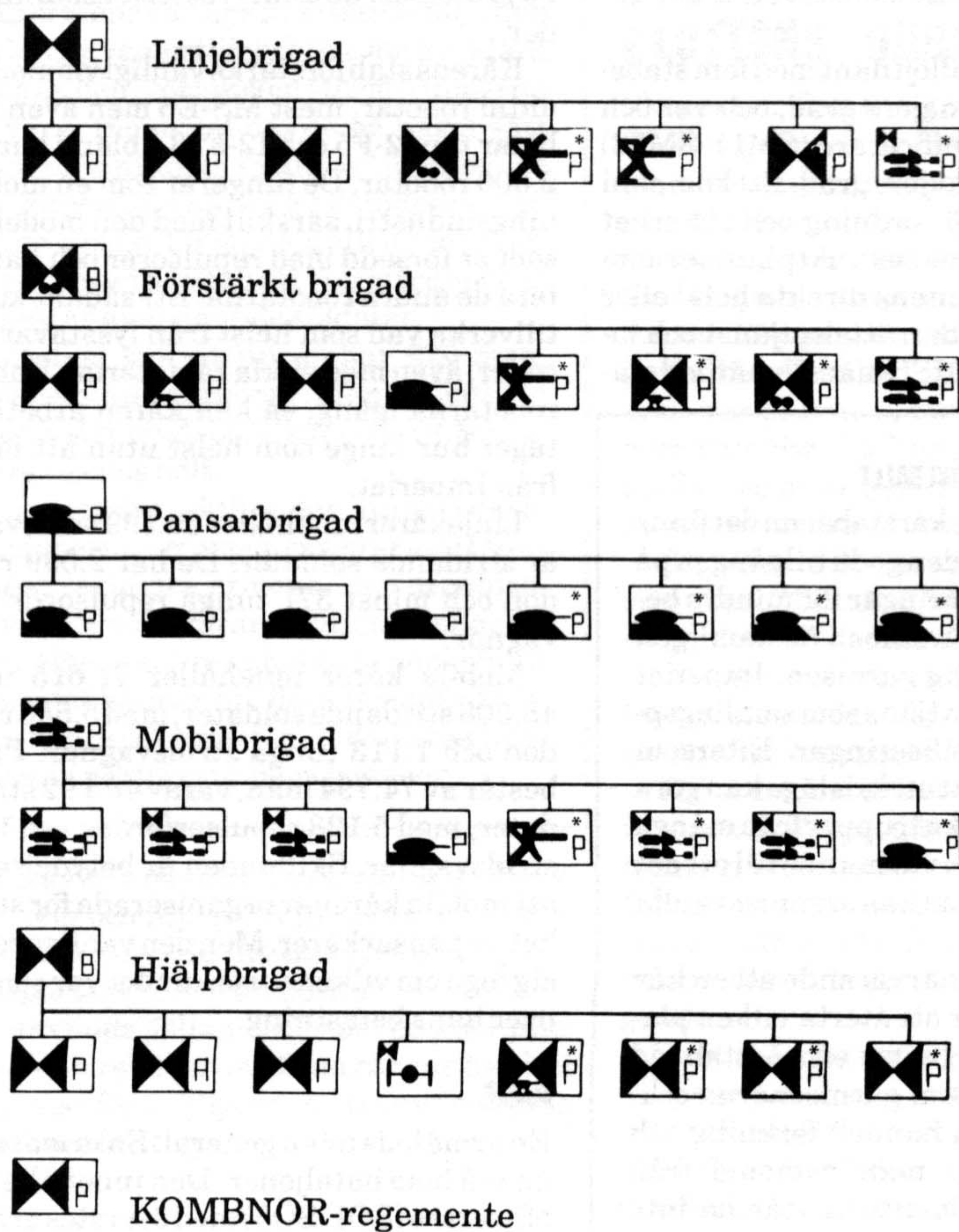
Attackflottor innehåller minst två trupptransportgrupper och två eskortgrupper, i genomsnitt 376 skepp. De arbetar enligt vad som kallas "1/4/16/64-planen". Flottan förväntas koordinera och stödja fyra slags operationer: en varaktig insats av kårformat på en planet, fyra kontinuerliga operationer på brigadnivå (där man ibland för in trupper från andra områden för att förstärka ett område till kårstyrka), 16 kontinuerliga uppdrag på regementsnivå (med möjlighet att föra in trupper och förstärka styrkor till brigadnivå), och 64 temporära operationer på bataljons- eller lägre nivå. Möjligheten att vidmakthålla alla dessa insatser är avhängig fullständig dominans i rymden. Om dominansen är hotad på flera platser i sektorn minskar man antalet operationer som attackflottan är ansvarig för, i direkt proportion till andelen hotade solsystem.

Bombflottor innehåller i genomsnitt 416 skepp, fördelade på två bombgrupper och två eskortgrupper. De sätts in i sektorer där Imperiet bedömer att man har mindre än 50% chans att lyckas kväsa upproret. Man sätter in en bombflotta när man har valt att hellre totalförstöra en planet än låta den falla i fiendens händer.

Rymdvarvsflottor består av 280 understödsskepp, plus en eskortgrupp för att skydda rymdvarven. Ett rymdvarv består av två varvskomplex, en ingejörsstyrka och två servicegrupper.

Rymdvarv är väldiga konstruktioner, och de blir allt större varje gång man bygger ett nytt. De är helt enkelt skeppsvarv ute i rymden. När de inte reparerar rymdskepp bygger de nya. Det minsta varv som används har tre dockor, varav den största rymmer en Imperial-stjärnjagare och de andra kan ta emot alla skepp mindre än en trupptransport. Rymdvarven har väldiga traktorstrålar för att manövrera upp till åtta manöverodugliga skepp som väntar på reparation.

Det största rymdvarv som är i bruk är Rendilis R/B-enhet nummer fyra, som befinner sig i Mah-



Se teckenförklaring på sidan 17

na med att det fortfarande finns många lojala medborgare och att fienden inte hunnit bygga upp ett organiserat försvar. Det betyder inte att kåren har något numerärt övertag, vanligen är det tvärtom. Man beräknar att motståndarna normalt är fyra gånger fler. Men eftersom motståndarna inte hunnit organisera sig ordentligt kan de inte göra effektivt bruk av de resurser som står till deras förfogande. Genom att slå till snabbt kan Imperiet krossa det ena motståndsnästet efter det andra.

Kårer leds av en generallöjtnant med fem stabsofficerare (SM1-5) med majors grad, och var och en av dem har två stabsofficerare (SM11-SM52) under sig, också de med majors grad. Ett kompani på 152 soldater svarar för ordning och säkerhet vid staben. Dessutom finns sex vaktplutoner som står under generallöjtnantens direkta befäl eller under hans SM1. För underrättelsetjänst och lojalitetsbevakning finns 50 ISB-tjänstemän vid sta-

GENERALLÖJTNANTER FINNS ÖVERALLT

Det finns väsentligt fler kårstaber än det finns kårer. Det återspeglar den goda tillgången på mycket behagliga posteringar för mindre begåvade officerare — kårstaben är nämligen grunden för en kejserlig garnison. Imperiet vill att garnisonerna ska tjäna som samlingsplatser för snabba mobiliseringar. Eftersom man är medveten om att ett krisläge kan göra det nödvändigt att skicka trupper från många olika delar av en sektor, vill man se till att det finns en stab på plats som kan organisera alla delarna.

Doktrinen säger för närvarande att en kår är tillräckligt stark för att återta vilken planet som helst. Därför bildas en kårstab vid varje garnison. Eftersom garnisonerna också har uppgifter inom handel, forskning och diplomati, adjungerar man personal från dessa tre områden. Nominellt står de inte under generallöjtnantens befäl, men i praktiken blir det ofta han som bestämmer.

En garnisonsbas har vanligen fyra bataljoner, av typer som blandats för att ge bästa effekt i planetens terräng. De följer alltså inte Stridsordningen och bildar inte något regemente. En bataljon stormtrupper, en AT-ST-bataljon och två bataljoner AT-AT är en populär kombination. Dessutom finns nästan alltid understödspersonalen från reservbrigaden på plats. TIE-jaktskepp är svåra att få tag på, och en klok befälhavare lägger beslag på alla han kan få.

ben. Vidare har staben en understödsenhet på 388 man och en serviceenhet på 114 man från KombReg. De är organiserade i tre plutoner och har till uppgift att stödja KombReg-trupperna som ingår i reservbrigaden. Vanligtvis är KombRegs understöd otillräckligt.

Det finns också en officer från Kejserliga Underrättelsetjänsten (Ubiktoratet, inte ISB) med i en kår. Det är typiskt att denne oftast står för 15-20 procent av de underrättelser som kåren använder.

Kårens stab förstärks vanligtvis med ett enormt antal robotar, mest MS-E6 men även industrirobotar typ I2-F5 och I2-F73. Ibland kan det finnas 2.000 robotar. De fungerar som en mobil tillverkningsindustri, särskilt med den modell av I2-F73 som är försedd med repulsorer och kan transportera de andra robotarna. Ett sådant komplex kan tillverka vad som helst från lysstavar till energiceller, även med enkla råmaterial. Kan man hålla robotarna igång, så kan kåren arbeta praktiskt taget hur länge som helst utan att få underhåll från Imperiet.

Linjekårer innehåller 69.199 man, varav 48.541 är stridande soldater. De har 2.599 repulsorfordon och minst 371 tunga repulsordrivna stridsvagnar.

Mobila kårer innehåller 71.615 man, varav 48.508 stridande soldater, med 5.548 repulsorfordon och 1.113 tunga stridsvagnar. Pansarkårer består av 74.794 man, varav 48.192 stridande soldater, med 5.128 repulsorfordon och 1.219 tunga stridsvagnar. Skillnaden är betydelsefull genom att mobila kårer är organiserade för större rörlighet än pansarkårer. Men den vanlige rebellen bryr sig föga om vilken sorts kår det var som just körde över hans befästning.

ARMÉ

En armé leds av en general. En arméstab är större än två hela bataljoner. Den innehåller fem stabsofficerare (SÖ1-SÖ5) med överstes grad och deras 10 underordnade officerare (SML11-SM52) med majors grad, ett säkerhetskompani på 152 man, sex vaktplutoner med 228 man som leds direkt av generalen eller S1, samt tre KOMBNOR-kompanier av observatörer på 152 man plus en kommandoenhet (kapten och adjutanter), sammanlagt 471 man.

Fyra agenter från Ubiktoratet finns tillgängliga för generalen om han så önskar. Totalt omfattar högkvarteret 1.855 personer och minst dubbelt så många robotar.

En armé består av fyra kårer — två linje, en pansar och en mobil. Det ger en armé på 293.686

STORMTRUPPERNA OCH STRIDSORDNINGEN

Tekniskt sett passar stormtrupperna in i Stridsordningen. Men dessa elittrupper fortsätter att vara ett mysterium för den reguljära armén, även när det gäller deras organisation. Den största skillnaden verkar vara den totala avsaknaden av understödspersonal. Man vet att stormtrupperna får viss tilldelning från arméns vanliga kvartersdetalj, men inte på långa vägar tillräckligt för att klara en styrka av den storlek som stormtrupperna verkar vara. Ingen vet om de på något sätt kan "leva på områdets resurser" eller om de har ett eget osynligt nätverk av stödpersonal, eller om de kanske förmedlar allt de behöver.

Kontentan är i alla fall att stormtrupperna enbart består av stridande soldater.

En bataljon stormtrupper har 820 man, precis som andra bataljoner. Men varenda en är antingen stridande befäl eller soldat. Stabs-officerare saknas helt.

Andra, mindre skillnader finns också. Stormtruppernas grupp varierar mer i storlek än den reguljära arméns. Den organisationsnivå som motsvarar en brigad kallas för en legion. Någon större enhet än legioner finns inte, men det händer att flera legioner kommer från andra sektorer för att delta i samma offensiv som sektorgruppens legioner.

personer varav 193.644 stridande soldater, 16.660 repulsorfordon och minst 3.498 tunga stridsvagnar. En armé är avsedd att transporteras av en trupptransporteskader från flottan.

Arméer används sällan i fält som en koordinerad helhet. Men rebellernas framgångar har lett till ökat intresse för möjligheten att använda hela arméer i samma fälttåg.

SYSTEMARMÉ

Systemarmén är mest en teoretisk nivå i organisationen. Sådana arméer används sällan eller aldrig i fält. Generalstaben är av samma storlek och organisation som hos en vanlig armé, och leds av en general. Stabens funktion är huvudsakligen att se till att alla underordnade befäl vet var alla andra militära resurser finns — om en generalmajor behöver mer understöd från flottan än han kan få från de skepp som landsatte hans trupper, försöker systemets arméstab lokalisera närmaste flottareserv och skicka en begäran vidare till den eller informera generalmajoren om var den finns.

SEKTORARMÉ

Sektorarméer leds av en fältmarskalk, vilket vanligen är en extra titel som ges till den moff eller stormoff som leder sektorgruppen. Sektorarmén innefattar varenda soldat i en attackflotta. Det är 1.180.309 man, varav 774.576 stridande soldater, med 66.640 repulsorfordon och 13.992 tunga stridsvagnar.

FLOTTANS ORGANISATION

Skeppet är flottans grundläggande enhet, ungefär som gruppen är det inom armén. Men de problem som uppstår när det gäller att organisera personalen på ett skepp är helt andra än dem som gäller en grupp soldater. Armén har miljoner och åter miljoner grupper, och den största svårigheten är att organisera alla dessa delar till en effektiv helhet. Flottan har mycket färre skepp än armén har plutoner, men skeppen är sinsemellan oerhört olika. Skillnaden i kraft och effektivitet mellan en stjärnjagare och en patrullskonare är större än mellan ett regemente och en grupp.

Organisera 300 grupper med en befälsstab och en underhållsenhet, så har du fått ett regemente. Organisera 300 patrullskonare, så har du fortfarande inte kommit i närheten av en stjärnjagare. I vissa avseenden kan 300 patrullskepp vara bättre än en stjärnjagare. För det mesta är det inte.

Till svårigheterna bidrar också de många olika typerna av skepp, där det till och med finns variationer mellan enstaka skepp av samma modell. Där en pluton i armén består av unga män som tränats att arbeta tillsammans, kan en flotteskader bestå av skepp som är mellan två och 200 år gamla.

Flottans största organisationsproblem är att skapa enheter som är tillräckligt lika från flotta till flotta så att generella taktiska teorier kan tillämpas, samtidigt som man tar hänsyn till de individuella skillnaderna mellan skeppens typer och prestanda över hela Imperiet.

INSATSENHETER

Hjärtat i flottans doktrin är insatsenheten. En befälhavare kan när som helst bilda tillfälliga organisationer som kallas "insatsenheter", och som inte stämmer med den officiella Stridsordningen.

Teorin bakom insatsenheterna är enkel att praktisera:

1. Bedöm operationens förutsättningar.
2. Avdela de skepp som bäst klarar uppgiften.
3. Behåll tillräckligt många skepp för att fullgöra andra förutsedda skyldigheter.

MILITÄRHISTORIER

Det finns en historia som berättar om skillnaden mellan Arméns och Flottans organisation. En amiral hade precis lyssnat färdigt på en general som förklarade Stridsordningen för en sektorgrupp, och hade inkluderat praktiskt taget varenda möjlig sammansättning beroende på uppdragstyp. Generalen avslutade stolt med att ta fram siffror som visade att ingen enhet avvek mer än två procent från dess projicerade styrka enligt SO.

Amiralen tog över talarstolen och visade en holobild över en sektorgrupp i flottan. Efter en kort genomgång av teorin, använde han sin egen sektorgrupp som ett exempel på hur flottans teorier modifierades i verkligheten. Generalen blev allt otåligare när amiralen räknade upp undantag efter undantag. Till slut avbröt generalen amiralen.

"Ni har ju inte någon organisation, amiral! Vad ni har är inte på minsta vis likt Armén!"

"Javisst, general, Armén har sin organisation. Vi i Flottan får nöja oss med att vi kontrollerar hela den kända rymden."

Det finns ett talesätt bland stabsofficerare i flottan: "Det första steget leder till arbete, det andra till befordran, det tredje till krigsrätt". Det finns omfattande riktlinjer och utbildning för att hjälpa befälhavarna att utföra de tre stegen, men det tredje steget är lika mycket ett resultat av instinkt som av utbildning. Med ökad aktivitet från upproret lyckas de som strikt håller sig till doktrinen sällan fullgöra sin uppgift. Därför måste man chanssa om man ska lyckas. Men flottans disciplin är av sådant slag att officerare sällan upprepar sina misstag.

SKEPPSBEFÄL

Att bli kommendörkapten med befäl över ett eget skepp anses vara krönet på en lyckad karriär i flottan. När man fått ett eget skepp har man nått en ärofull position, oavsett skeppets storlek. Visst är det extra märkvärdigt att ha ett stort och kraftigt skepp, men även kaptenen över en liten KDY Lancer kan ofta ha mer prestige än någon stabsofficer, oavsett rang. Därför har man förståelse för att många kommendörkaptenar tackar nej till befordran till stabstjänst. Kaptenerna utvecklar en stark stolthet och samhörighet med sina skepp. Det är inte ovanligt att kaptenar tackar nej till att få ett modernare skepp.

Flottan respekterar dessa män och anser att det är en fördel att ha befälhavare som är intimt knut-

na till sina skepp och besättningar. Därigenom sköts och utnyttjas skeppen på bästa tänkbara sätt.

LINJE

Linjer står under befäl av en kommendörkapten. De är flottans mest variabla enheter. I teorin ska de bestå av fyra skepp, men det är i verkligheten bara ungefär sju procent av alla linjer som gör det. Linjerna varierar mellan ett och 20 skepp, ibland ännu fler när omständigheterna kräver det.

En attacklinje har mellan tre och sex skepp, beroende på skeppens storlek. Det är kombinationer av fregatter, lätta kryssare och större skepp. Ju mindre skepp, desto fler och vice versa. Attacklinjens syfte är att angripa fientliga rymdskepp av motsvarande styrka. Om en stjärnjagare eller annat första rangens skepp finns i närheten ska linjen angripa fienden inom stjärnjagarens skottvidd men på så stort avstånd att de fientliga skeppens eld inte når fram till stjärnjagaren. Behöver stjärnjagaren inte koncentrera sig på sitt eget försvar kan den göra processen kort med vilket fiendeskepp som helst.

En slaglinje innehåller mellan fyra och åtta skepp, varav inget mindre än en lätt kryssare. Slaglinjer är tänkta att kunna matcha vilken styrka som helst, oavsett antalet fientliga skepp. Slaglinjen manövrerar självständigt, och en flottbefälhavare skulle inte tveka att skicka den mot ett mål som ligger bortom hans egna sensorers räckvidd.

En jaktlinje innehåller mellan fyra och tio skepp, vanligen lätta kryssare eller mindre skepp som korvetter. Deras uppgift är att förfölja retirerande fiender. Eftersom nästan alla större skepp har hypermotorer används jaktlinjer gärna mot fientliga jaktskepp som inte har hyperkapacitet. Kan man beräkna koordinaterna för en fiende som flyr genom hyperrymden är det jaktlinjens uppgift att följa efter dem och se till att de inte kommer undan.

Jaktlinjerna används ofta till operationer som rebellerna kallar "dragfiske". De spårar rebelskepp till en bas eller en planet där det finns välorganiserade rebelsympatisörer. De angriper rebellerna och kollar om det kommer några flerskepp till rebellernas hjälp. Sedan retirerar de till en punkt där tunga kejserliga förstärkningar kan hoppa in från hyperrymden. Imperiet förbättrar denna taktik genom att skicka en del jaktlinjer på sådana uppdrag utan understöd. Därför kan rebellerna aldrig vara säkra på om det är en fälla eller inte.

En rekognoceringslinje består av två till fyra skepp som arbetar i par eller individuellt. Det är

oftast lätta kryssare som modifierats för högre hastighet i normalrymden. De har offrat hälften av sina kanoner för att få plats med fler och känsligare sensorer. De letar reda på fienden, retire-rar utan strid och rapporterar om motståndarnas styrka, formation och läge.

Rekognoceringslinjer har blivit allt vanligare allt eftersom Imperiet förser fler linjeskepp med förbättrade hypervågsmottagare som kan avläsa skiftningar i hyperrymden. Det är numera möjligt att räkna ut ett skepps destination när det hoppar till hyperrymden, med mycket bättre precision än förr. Fienden kan inte längre räkna med att komma undan genom hyperrymden. Allt oftare kommer flottan efter. Därför har det blivit vanligare att fiendeskeppen försöker gömma sig bakom en asteroid eller annan himlakropp för att

undgå upptäckt med sensorer. Spaningslinjer kan skickas till de mörka delarna av ett solsystem för att röka ut sådana gömda fiender.

En överfallslinje innehåller mellan fyra och 20 mindre stridsskepp, oftast korvetter. De ska störa fientliga skepp med snabba, koordinerade anfall. När TIE-skeppen först började användas minskade överfallslinjernas betydelse tillfälligt, men allt eftersom upproret har fått mer eldkraft har Imperiet fått mer användning för överfallslinjer, främst som skyddande understöd åt TIE-jakt.

En torpedlinje består vanligtvis av två torpedsfärer. Sfärerna är så klumpiga att de nästan enbart kan användas till sitt huvudsyfte, angrepp mot planetära energisköldar. Flottan har länge önskat sig en farkost med lika stor eldkraft som torpedsfären men med större manöverförmåga.

EN BÄRGARES VARDAG

Kanda Farrali akttog genom fönstret hur de sista kejserliga krigsskeppen gick till ljushastighet. Kapten Sreethyn körde *Fyndlyckan* motorer för fullt när de accelererade bort från Jerijador. Kanda kollade frånvarande några sensorskärmar. Hon såg indikationer på minst ett dussin skepp, alla på samma vektor som *Fyndlyckan*. Allihop rusade som den sista laddningen från en trasig laserpistol mot de kejserliga skeppens hoppunkt.

"På med dräkten, kvinna! Jag har inte anställt dig för att glo på vackra färger hela dagen", grymtade Sreethyn, "och det ser ut som om en del av vrakgodset är större än vanligt. Justera programmen på bärgningsrobotarna."

Lugnt och metodiskt programmerade Kanda om de fyra robotarna, men hon hade större svårigheter än vanligt att få på sig dräkten. Hon sneglade mot Sreethyn för att se om han märkt det. Hans sneda leende och lätta huvudskakningar visade att han hade det. Nu visste han definitivt att hon hade ljugit när hon påstod sig ha erfarenhet av arbete i nollgravitation. Men robotarna skulle göra det mesta av arbetet, så det viktigaste var att ta hand om dem.

"Kom ihåg att låsa fast innan du låser ut". Kanda nickade, en klumpig rörelse i en arbetsdräkt, som svar på den tunna rösten i komlänken. Hon steg in i luftslussen och kollade att T-stråleaktuatorn och traktorfyren var inställda på samma frekvens. Så gick hon igenom sekvensen för dekompression, enligt handboken, och svävade ut i tomrummet med robotarna. Hon iakttog nöjt hur robotarna genast började söka och röra sig i bra mönster. Hon lät blicken glida över soporna från den kejserliga flottan.

"Det finns en Tresonklase, ungefär en tredjedel full, med KDY-servokretsar... de baras längde dem!"

"Det är den sortens grejor vi vill ha, Farral." Sreethyns röst lät upprymd i komlänken. Kanda började sätta ut fyrar på behållarna och aktivera dem. Genast gled de iväg mot *Fyndlyckan*.

"Varför kastar dom bra grejor tillsammans med soporna?" undrade Kanda och flyttade sig ur vägen för en container.

"För att dom är Imperiet. Dom har mera pengar än skepp, fattaru? Så när det är ont om lastutrymme före ett hopp, så fyller dom sig till max. Har dom bråttom så sätter dom i fulla behållare och slänger de halvtomma."

"Men du kan inte sälja en massa av det här på marknaden, Sreethyn. Det är olaglig teknik..." Kanda hejdade sig när hon insåg att Sreethyn mycket väl kunde sälja vad som helst, bara ingen fick veta det. Och Sreethyn var inne i skeppet, Kanda utanför. Sreethyns skratt var outgrundligt i komlänken.

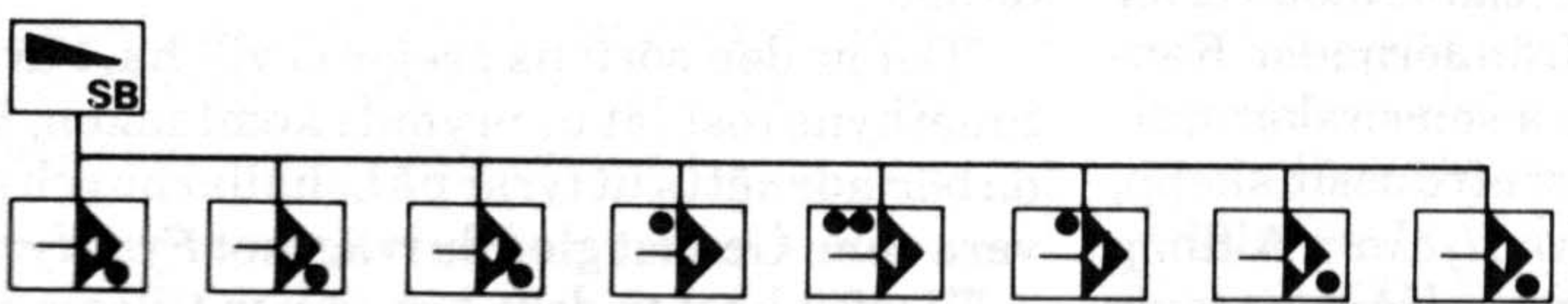
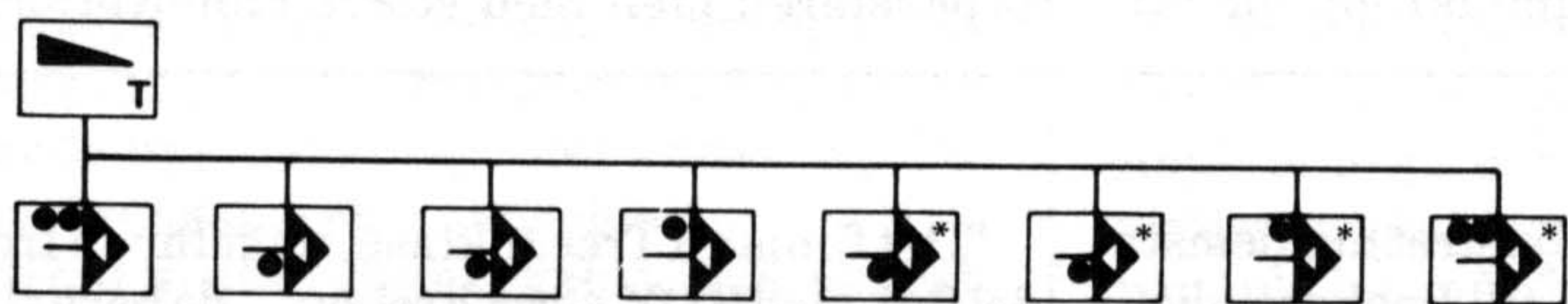
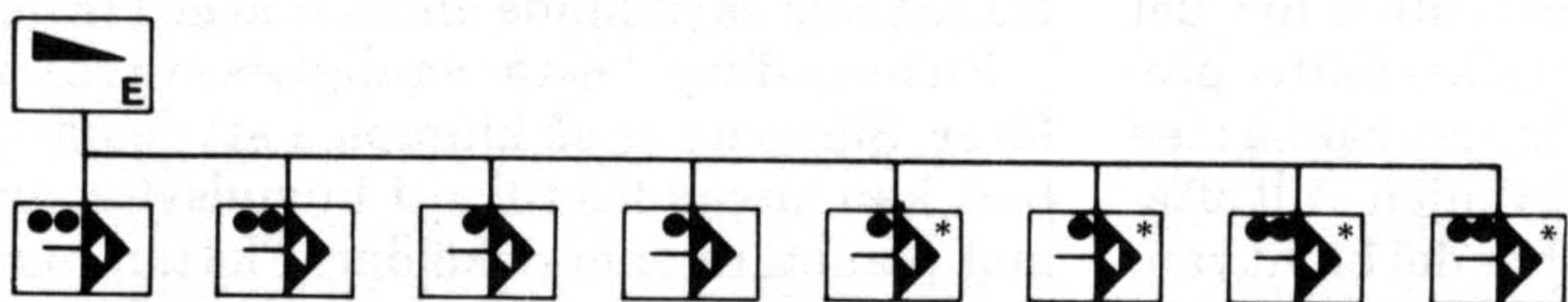
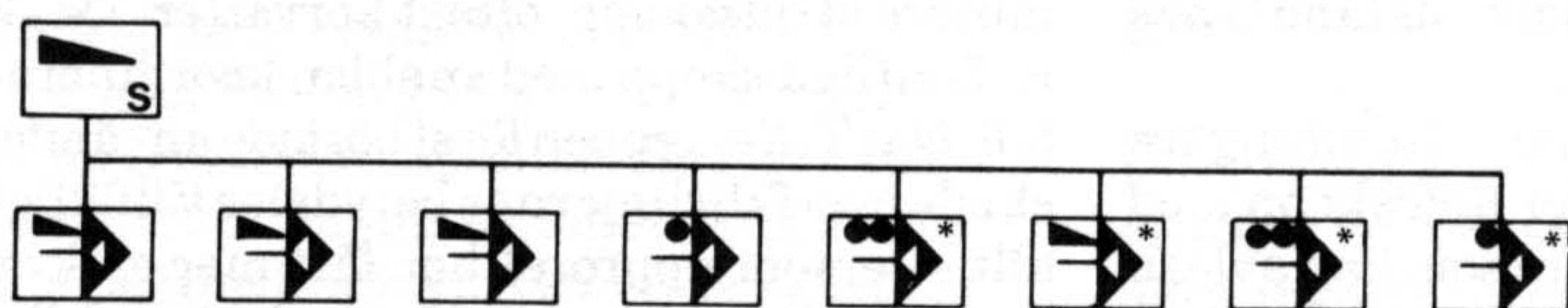
"Jag är ingen smugglare, Farral. Jag är en auktoriserad bärgare. Jag plockar upp grejorna, säljer det lagliga på öppna marknaden och resten säljer jag tillbaka till flottan."

"Så flottan köper tillbaka sina egna sopor?"

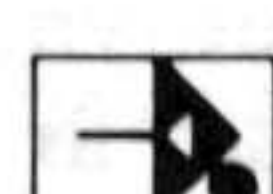
"Om jag packar grejorna i fulla standardbehållare så gör dom det. Dom betalar fullt pris. Jag ser det som ett slags skatteåterbäring."

Kanda fäste ännu en fyr på en behållare. Hon skrattade när hon såg två av robotarna brottas med en WD-kondensatorkapsel medan hela kapseln och robotarna sakta tumlade mot *Fyndlyckan*. Detta var absurt, men lönande. Hon skulle kunna trivas i det här jobbet.

SEKTORGRUPP



Eskader



Lätt eskader

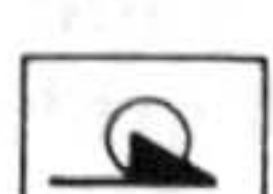
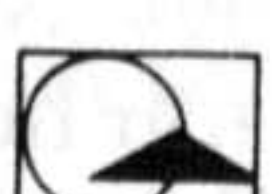
Tung eskader

Slageskader

Trupptransport
eskader

Bombeskader

Linjer



Attacklinje

Landsättnings
linje

Tung attacklinje

Jaktlinje

Spaningslinje

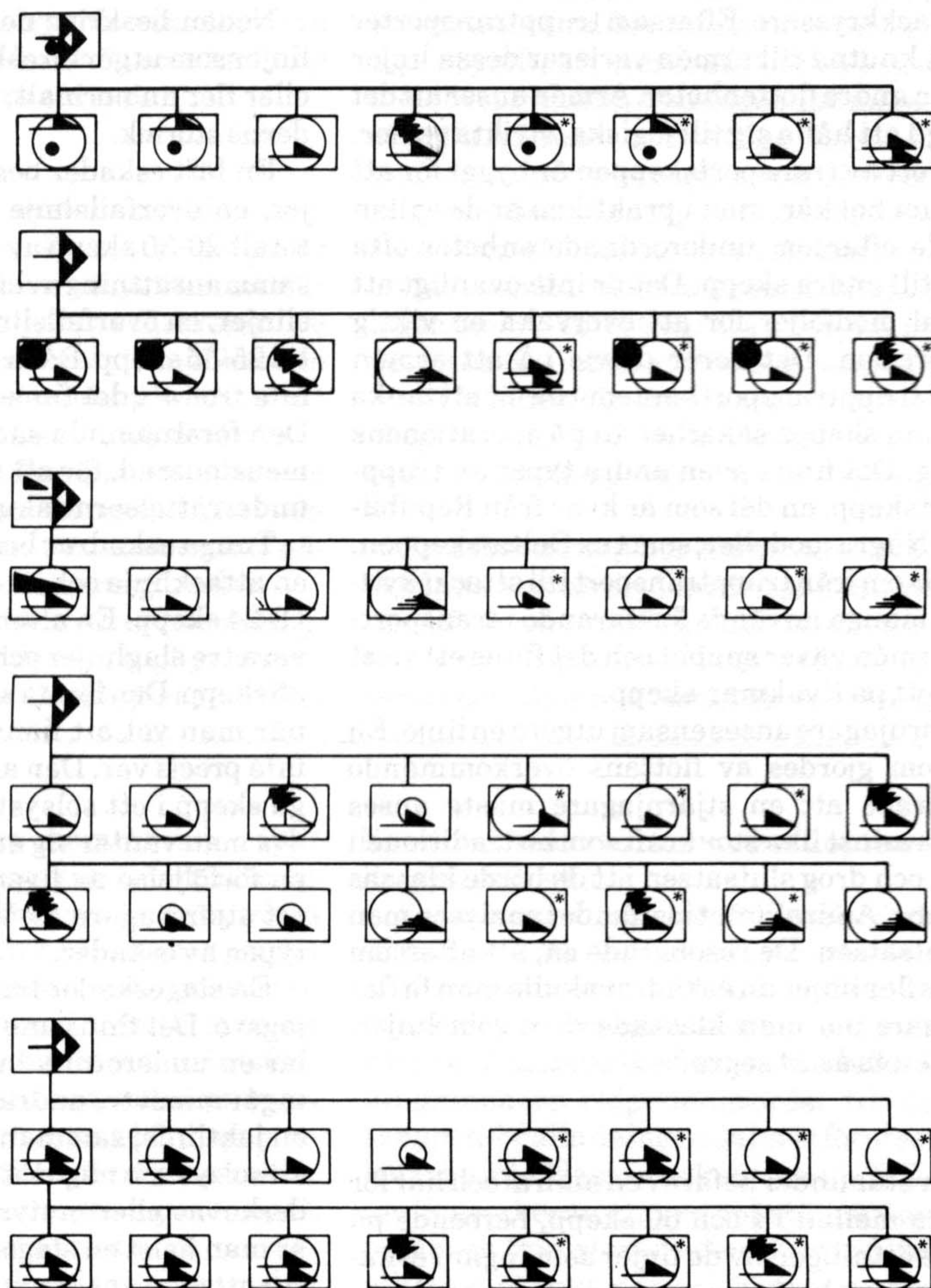


Överfallslinje

Stjärnjagare

Torpedlinje

Enheter markerade med en asterisk är inte tillgängliga i alla eskadrar eller linjer.



Hittills har dock ingen kunnat konstruera något sådant, och torpedlinjer förblir en standardenhet i flottan.

En trupptransportlinje består av två transportskepp typ Evakmar-KDY och två eskortskepp — oftast attackkryssare. Eftersom trupptransporter är intimt knutna till armén varierar dessa linjer mindre än andra flottenheter. Armén anser att det är en dygd att hålla sig till logiska, strikta regler. Vart och ett av transportskeppen är byggt för att medföra en hel kår, men i praktiken är de sällan fullastade eftersom underordnade enheter ofta förläggs till andra skepp. Det är inte ovanligt att en amiral medföljer för att övervaka en viktig markoperation. Det beror delvis på att armén anklagar trupptransportkaptenerna för att tänka mer på sina skepps säkerhet än på operationens framgång. Det finns även andra typer av trupptransportskepp, en del som är kvar från Republikens tid. Några modeller, som tex Delta-skeppen, har byggts om från trupptransport till attackskyttlar, men många används fortfarande i transporttjänst. Armén växer snabbt och det finns ett visst underskott på Evakmar-skepp.

En stjärnjagare anses ensam utgöra en linje. En studie som gjordes av flottans överkommando konstaterade att en stjärnjagare måste anses motsvara minst lika stor kraft som en traditionell eskader, och drog slutsatsen att de borde klassas som sådana. Amiralitetet instämde i analysen men inte i slutsatsen. De resonerade så, att eftersom det fanns fler linjer än eskadrar skulle man få fler stjärnjagare om man klassade dem som linjer. Amiralitetets åsikt segrade.

ESKADER

Eskadrar står under befäl av en amiral och har för det mesta mellan 14 och 60 skepp, beroende på sammansättningen av de linjer som ingår i eskadern. Amiralen betjänas av en adjutant med kommandörkapstens rang. Adjutanten är förbindelseofficer med den övriga staben, och fungerar som näst högste befälhavare. En eskader är den största enhet som normalt posteras i ett solsystem. För att flerskeppsskasamlas i ett enda solsystem krävs en direkt order från en moff, en stormoff eller kejsaren.

Eskadern ger tydliga exempel på den kejsarliga militärens tillväxt. I Republiken kallades enheter med identisk sammansättning för flottor, och ofta fanns bara en sådan flotta i en hel sektor. Ordet "flotta" används fortfarande ofta av högre officerare när man talar om koncentrationer av skepp från eskaderstorlek och uppåt. Det är mest yngre officerare och rekryter som använder den terminologi som står i SO.

En eskader har tillräckligt stor slagkraft för att kväsa vilket solsystem som helst, som inte skyddas av motsvarande stridskrafter. Inga kända markförsvar kan stå emot en målmedveten attack från en sådan enhet ur flottan.

Nedan beskrivs den normala storleken på de linjer som utgör en eskader. Om linjerna är större eller fler än normalt, kan de lätt fördubbla eskaderns storlek.

En lätt eskader består av minst två attacklinjer, en överfallslinje och en spaningslinje, med totalt 20-30 skepp av alla typer. En annan vanlig sammansättning av en lätt eskader är två spaningslinjer, en överfallslinje och en jaktlinje, i medeltal 25-35 skepp. Båda används i områden där man inte tror att det finns några fientliga linjeskepp. Den förstnämnda sammansättningen är överdimensionerad, för att vara på den säkra sidan om underrättelserna skulle visa sig felaktiga.

Tunga eskadrar består av minst två slaglinjer, en attacklinje och en spaningslinje, tillsammans 18-24 skepp. En alternativ sammansättning kan vara tre slaglinjer och en överfallslinje, totalt 28-36 skepp. Den första sammansättningen används när man vet att fienden finns i ett system, men inte precis var. Den andra tar man till när fientliga skepp i ett solsystem skyddar en viss resurs, dvs man väntar sig ett ordentligt slag i stället för en förföljelse av flyende rebeller. Det är vanligt att stjärnjagare av Victory-klass används i den typen av eskader.

En slageskader innehåller en Imperial-stjärnjagare. Det finns andra skepp också, men de spelar en underordnad roll. Förutom stjärnjagaren ingår minst tre andra linjer, oftast två attack- och en jaktlinje, sammanlagt 18 skepp. Om det finns ett solsystem någonstans i Imperiet som måste underkuvas, eller en styrka som måste krossas, skickar man helst en slageskader. En sådan åtgärd visar att man anser uppdraget vara av största betydelse.

Trupptransporteskadrar innehåller två trupptransportlinjer, en attacklinje och en överfallslinje, i genomsnitt 25-30 skepp. Eskadern används mest som överföringsplats för arméenheter, där man förstärker eller organiserar om arméns plutoner. Det sker ute i rymden där man inte behöver riskera störningar. Om en trupptransporteskader dyker upp i ett solsystem kan man vara säker på att något stort är i görningen.

Bombeskadrar innehåller två torpedlinjer, en överfallslinje och en jaktlinje, vanligen mellan 20 och 28 skepp. De skickas ut när en planet har lyckats göra uppror, kastat ut de kejsarliga trupperna och organiserat ett starkt markförsvar. Men det händer att man använder dem under mindre press-

ande omständigheter också, för att spara på trupper.

De styrkor som eskorterar torpedfärerna anses tillräckliga för att ta hand om de rymdskepp som eventuellt kan göra motstånd. Skulle det finnas starkare motstånd ute i rymden skickar man dit någon anna typ av eskader först, som tar hand om det innan bombeskadern anländer.

SYSTEMGRUPP

Systemgrupper anføres av systemamiraler, som också kallas kommendörer. En systemgrupp är ansvarig för säkerheten i flera solsystem i en sfär som kan vara hundratals ljusår i diameter. De normala kommunikationerna är inte snabbare än skeppen. Det kräver omfattande planering att bevaka ett sådant område. Det misslyckas ofta.

Det är stabsofficerarnas förtjänst att man inte misslyckas oftare än man gör. Kommendören rycker in och tar hand om svårare situationer, när något gått på tok eller ser ut att kunna göra det.

En systemgrupp är organiserad i resurssamlingar, där man kategoriserar de tillgängliga resurserna efter typ och allmän lämplighet för olika

sorters uppdrag. I Stridsordningen har systemgrupperna en bestämd organisation, men kommendören förväntas disponera enheterna fritt, efter vad situationen kräver.

Dominansgrupper innehåller skepp som ska fullgöra det som flottan anser vara sin huvudsakliga uppgift, att vidmakthålla en kejserlig dominans över rymden. Dominans definieras som "fullständig frånvaro av fientliga skepp i omloppsbanorna runt Imperie-kontrollerade planeter, och ingen permanent fientlig verksamhet någonstans i solsystemet". Det har varit flottans målsättning ända sedan Imperiets tillkomst. Målet är ännu avlägsnare nu än det var från början, men den gigantiska ökningen av flottans resurser förväntas bryta trenden. En dominansgrupp har minst tre slageskadrar och en lätt eskader, sammanlagt omkring 90 skepp (varav tre Imperial-stjärnjagare).

En eskortgrupp har åtminstone två tunga och två lätta eskadrar, i medeltal 108 skepp. Deras uppgift är att skydda kommersiellt värdefullt utrymme runt planeter, eller värdefulla rymdstationer och liknande installationer. De spårar ock-

IMPERIETS FULLA STYRKA

Kommendörkapten Oweg marscherade rappt fram till främre delen av bryggan. Några av bryggans besättningsmän grimaserade roat när han gick förbi och de lade märke till hans typiska gångstil. Owegs spänstiga steg tydde på att han hade goda nyheter som han själv ville ta åt sig äran för. Moff Vensell, som stod vid utsiktsfönstret och spanade ut i tomrummet utan att se på något särskilt, nickade till svar på Owegs honnör och fortsatte att inte titta på något särskilt.

"Vi har nya data från astrogeringsrummet", sade kaptenen. "Hypersignaldata och omräkningar indikerar att alla skeppen kommer ut ur hyperrymden i formation. Det är bara attackkryssaren *Shador* som har avvikit mer än en bågsekund från kursen sedan vi lämnade Jerijador."

Kaptenen väntade i givakt, men Vensell gjorde inga ansatser att låta honom gå. Oweg började kännas igobehaglig. Besättningsmännens såg upp, medvetna om den långa tystnaden. Oweg sneglade på dem. Vensell vände sig sakta ett kvarts varv åt vänster och granskade datorskärmar. Oweg stelnade till full givakt igen när han förstod vad Vensell menade.

"Astrogeringsofficeren försäkrade mig om att hans data hade mindre än en kvarts delta", utbrast kaptenen. Vensell nickade igen när Oweg åter gjorde honnör. Moffens ögon vändes ytter-

ligare en bit åt vänster medan kaptenen lättad drog sig tillbaka.

Besättningen, som såg Vensells blick, började genast köra testladdningar genom alla *Valiants* vapensystem. Medan moffens blick gled över delar av bryggan blev där allt mer liv och rörelse. Kommunikationsenheten började förprogrammera eldgivningsorder till de andra skeppen för all del lägen de hade förutsett. Flygledarna inledde startsekvensen för TIE-piloterna. Sensorbesättningen nollställde sina instrument och finjusterade dem för att filtrera bort allt brus. Styrmannen gick igenom checklistan för alla nödmanövrer tillsammans med maskinrummets tekniker. Alla sektioner rapporterade till stabslöjtnanten när de var klara. När hela raden av kontrollampor lyste grönt såg löjtnanten upp på sin moff.

"Vi är klara att gå ut om 45 sekunder. Vi fortsätter på attackvektorn om ni inte ändrar planen, sir." Vensell nickade och vände sig mot styrmannen.

"Löjtnant..."

Styrman Hast gjorde honnör snabbare än han någonsin gjort vid Akademin när han hörde Vensells röst.

"Ja, sir?"

"Låt oss visa de här rebellerna vad vi menar när vi talar om 'Imperiets fulla styrka'."

ruscha-sektorn. Det har 125 dockor, som alla rymmer minst en attackkryssare. Dockorna är modulerbara, och kan slås ihop till större enheter med hjälp av akinetiska fält som man åstadkommer med Vorsoon-generatorer. Dessa maskiner är större än motorerna på en Victory-stjärnjagare.

Genom modulsystemet kan man slå ihop flera dockor till en. Fyra dockor tillsammans rymmer en Victory-stjärnjagare, 15 kombinerade rymmer en Imperial-stjärnjagare, och 18 behövs för att bygga en torpedfär. Man lägger till nya dockor så fort Rendili kan tillverka dem.

Rymdvarven är inte lika effektiva som de stora företagens tillverkningsvarv, men har den stora fördelen av att kunna färdas genom hyperrymden. Det minskar tiden som det tar att reparera skadade skepp. Dessutom blir varven svårare för rebelerna att angripa.

Ingenjörskåren är flottans forsknings- och utvecklingsgren. Där finns de mest avancerade tekniska specialisterna. De arbetar med projekt där man använder oprövad, ny teknik, utvecklar och förbättrar tillverkningsprocedurer (t ex i rymdvarv), för att se till att Imperiets tekniska utveckling håller takten med upprorets.

En understödsflotta har minst 500 skepp, varav en fjärdedel är korvetter eller mindre, och en fjärdedel är väldiga Loronar FACS (Fältanpassat containerskepp). FACS färdas alltid två och två med jonmotorerna i motsatt riktning. På motsatt sida till jonmotorerna sitter enorma Prexton-dubbel fältgeneratorer. Dessa maskiner genererar ett sfäriskt kraftfält som är 800 meter i diameter och rymmer 250 miljoner kubikmeter. När skeppen hoppar till hyperrymden hålls deras containrar på plats av kraftfältet. Om det finns tillräckligt med kraft kan man kedja ihop sfärerna, och det är inte ovanligt med 20 eller fler sfärer i en transport.

Större delen av FACS energi kommer från Prexton-generatorerna, medan jonmotorerna däremot är underdimensionerade. Ett FACS på full bromskraft kan ta 35 timmar och över 600.000.000 kilometer att bromsa till stillastående från normal rymdhastighet. Lika mycket krävs för att accelerera igen. Därför flygs FACS i banor som tangerar omloppsbanan till de planeter de ska leverera gods till. Mindre skepp lastar och lossar godset medan FACS flyger förbi, så att det väldiga containerskeppet aldrig behöver förlora mer än en tredjedel av sin fart.

Förrådsavdelningen är ansvarig för att förse flottan med vapen och ammunition. De använder inte så osäkra fartyg som FACS, utom på direkt order i ett läge där man inte har hunnit lasta om till säkrare farkoster.

Flottans biologiska avdelning ansvarar för medicinsk forskning både för flottan och armén. När man ska arbeta på tusentals olika planeter med olika ekosystem, utsätts personalen hela tiden för en mängd mikroorganismer som de måste bli immuna mot. Biologiska avdelningen bedömer riskerna, hindrar smittspridning och botar dem som blivit sjuka. De experimenterar också med nya typer av skadebehandling och rehabilitering. När det gäller stormtrupperna är de direkt ansvariga för deras hälsa.

Varjeskeppi i flottan har navigationsdatorer som beräknar koordinaterna för att göra säkra hopp genom hyperrymden. Astrogeringsavdelningen har till uppgift att koordinera dessa hopp, räkna ut avgångs- och ankomsttider i myriader solsystem för att nå strategiska fördelar eller beräkna tider för insatsenheter så att man når taktiska fördelar. Astrogeringsavdelningen gör ett bra jobb med tanke på hur stor flottan är.

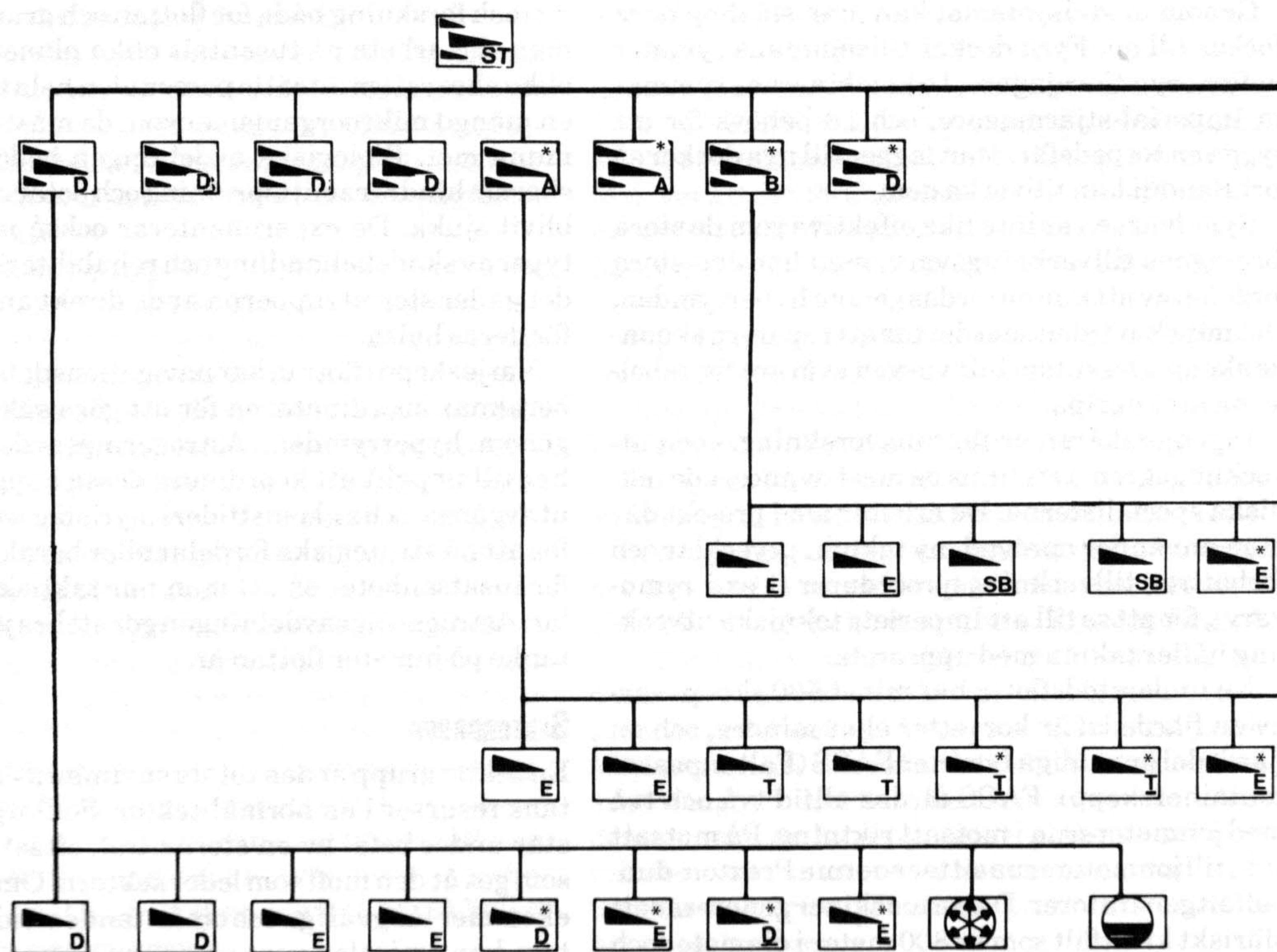
SEKTORGRUPP

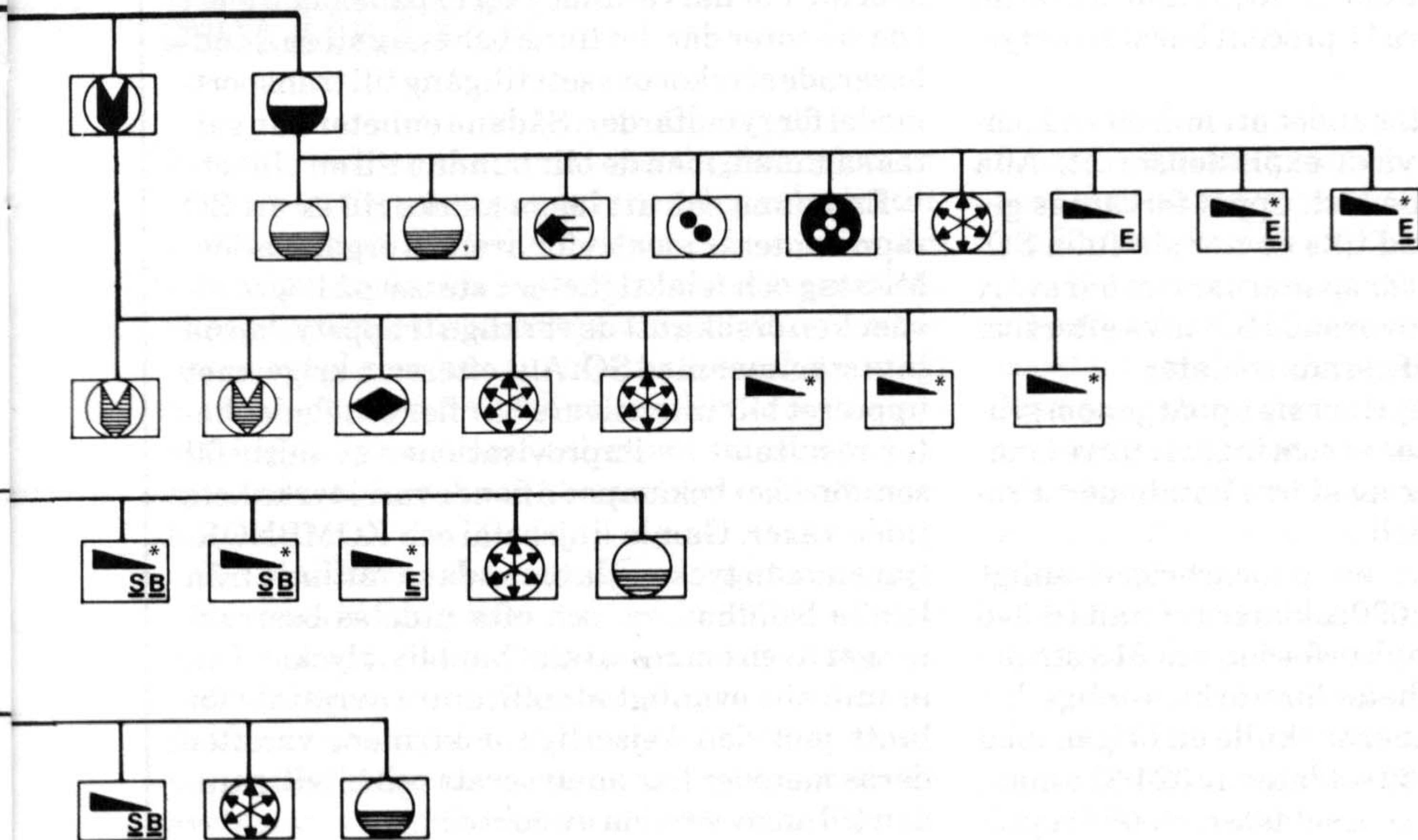
En sektorgrupp är den totala summan av alla flottans resurser i en normal sektor. Sektorgrupper står under befäl av en storamiral, oftast en titel som ges åt den moff som leder sektorn. Om det förekommer långvariga och omfattande strider i sektorn kan amiralen vara en annan person än moffen, så att denne inte behöver ägna all sin tid åt att direkt leda flottan.

Sektorgruppens stab har en eskader under moffens personliga kommando. Om moffen är mycket kompetent eller har goda politiska kontakter kan han ha flera extra eskadrar tillgängliga. Sådana män som stormoff Tarkin och moff Carlinson har minst 15 ytterligare eskadrar direkt knutna till sin sektorstab.

En sektorgrupp kan förväntas omfatta minst 2.400 skepp, varav 24 stjärnjagare och 1.600 andra stridande skepp. Tusentals sektorgrupper står under kejsarens befäl över hela Imperiet, i hans väldiga ansträngning att lägga hela galaxen under sig.

SEKTORGRUPP: STABSNIVÅ





Flotta

Sektorgrupp stab	Dominans flotta	Attackflotta	Bombflotta	Rymdvarvs flotta	Understödsflotta

Systemstyrkor

Dominans grupp	Eskort grupp	Transport grupp	System bombgrupp	Teknisk servicegrupp	Understödsgrupp

Flottunderhåll

Rymdvarv	Ingenjörskår	Förråds avdelning	Biologisk avdelning	Astrogerings avdelning

STRIDSORDNINGEN OCH ARMÉNS TILLVÄXT

När man tittar på Stridsordningen (SO) är det viktigt att komma ihåg att detta är en grund, en startpunkt för Imperiets militära ambitioner. Bara åtta procent av arméns enheter har under den styrka de ska ha enligt SO, av andra skäl än förluster i strid. Nära 15 procent har större styrka än OS anger.

OS bygger på antagandet att militären kommer att fortsätta växa explosionsartat. Alla enheter från plutoner och uppåt förväntas genomgå en utbyggnad tills de når sin fulla SO-styrka. Undantaget är spanarna, som har svårt att nå upp till sin nuvarande SO-nivå eftersom det är brist på kvalificerade soldater.

Förstärkningen sprider sig uppåt genom graderna — större plutoner som ingår i större kompanier som är delar av större bataljoner. Processen är exponentiell.

Till exempel har en pansarbrigad enligt Stridsordningen 10.090 soldater av totalt 16.346 man, med 1.132 repulsorfordon och 318 stridsvagnar. Om alla enheter förstärktes enligt den utveckling man planerar skulle en brigad med full styrka ha 318.062 soldater av 324.318 man, lika många robotar som soldater, 36.084 repulsorfordon och 14.480 stridsvagnar.

Det som begränsar utbyggnaden är inte brist

på tillgångar inom armén, utan den begränsade tillväxten i flottan. Armén kan inte expandera snabbare än de flottor som ska transportera den. Och flottor kan inte byggas snabbare än som skär nu. För närvarande sker expansionen mest i de sektorer där det finns behov av stora, landbaserade styrkor oavsett tillgång till transportmedel för rymdfärder. Sådana enheter kan sättas samman, men de blir bundna till en planet.

En annan sak att lägga märke till är att SO representerar idealet för arméns organisation. Misstag och felaktigheter i staber på högre nivåer kan orsaka att de verkliga truppstyrkorna inte stämmer med SO. Allt eftersom kriget mot upproret blir intensivare blir fler och fler enheter resultatet av improvisationer av fältbefäl som försöker bekämpa en fiende vars styrka hela tiden växer. Gamla linjebefäl och KOMBNOR-tjänstemän tycker illa om sådana initiativ från lokala befälhavare, och ofta utdelas bestraffningar även om resultatet har blivit lyckat. Det är inte alls ovanligt att officerare avrättats för brott mot den kejserliga doktrinen, varefter deras metoder har analyserats och blivit grunden till en ny version av doktrinen.

Sådana pionjärer är givetvis rätt sällsynta i Imperiet.

KAPITEL NIO

ARTILLERI

För att överleva på ett modernt slagfält måste artilleriet antingen vara mycket rörligt eller ha tillräckligt starkt EPR (Eldpositionsrelaterat) sköldskydd för att skydda sig mot bombardemang från skepp i omloppsbanan och jaktanfall. På grund av dessa svagheter har det blivit allt mindre vanligt att man använder verkliga artilleriformationer i den kejserliga armén. De flesta moderna kanoner monteras på fordon och klassas som pansarstridsfordon.

De artilleristyrkor som finns i tjänst arbetar vanligen vid fasta försvarspositioner eller för att skydda strategiskt viktiga punkter. De olika pjäserna klassas efter flera olika system, vilket reflekterar att ingen i den centrala ledningen har varit tillräckligt intresserad av artilleriet för att systematisera och organisera det enhetligt och logiskt. De tre vanligaste sätten att klassa artilleripjäser är efter F/A, E- och Df. Här ska vi kort beskriva vad dessa system går ut på:

1. F/A-talet (Funktion/Avbrott) är ett mått på relationen mellan den tiden en kanon ger eld och den tiden den är ur funktion för att kylas ned eller laddas om. Stora, kraftiga kanoner har vanligen lägre F/

A-tal än mindre kanoner. F/A-systemet lanserades i Artisian-systemet och används både av Atgar Krigsmateriel och CoMar Stridssystem.

2. E-talet är ett mått på den energi som avges i ett enda skott. Mätsystemet är rätt obskyrt, utvecklat av Sienar Systems under Republikens tid. Man beräknar hur mycket energi som går åt för att exitera en dubbelpackad partikelemission av ungefär 10^{24} g₂-joner i en koherent stråle från en ren vacieritstav som är 400 cm lång och 8,5 cm i diameter.

3. Df är det avstånd, i kilometer, som en laddning från kanonen tillryggalägger innan den förlorat åtta procent av sin energi. Vid åtta gånger det avståndet har laddningen förlorat halva sin kraft. Det åtta-baserade systemet utvecklades av en art xenomorfer som kallas sumrias, i Lol-systemet. Sumrierna har fyra fingrar på var hand.

Alla tre måttsystemen används för närvarande, och det är praktiskt taget omöjligt att konvertera en siffra från ett system till ett annat. Vart och ett mäter en artilleripjäs relativa styrka på sitt eget sätt.



ARTILLERI I ROLLSPEL

Artilleri är avsett att fungera mot mål på ett visst avstånd. För att återge detta i *Stjärnornas Krig — Rollspelet* har alla kanoner treskjutavstånd: kort, medel och långt. Tärningsnoteringen för eldledning får endast användas på medelavstånd, när kanonen skjuter på sin idealiska skottvidd. Som alltid krävs det ett lätt tärningskast för att träffa på kort håll, ett medelsvårt för medelavstånd och ett svårt för långt håll.

Allt artilleri arbetar i formatet pansarklivare. Se *The Star Wars Rules Companion* för mer information om hur format fungerar i rollspelet (finns ej på svenska).

Rollpersoner använder färdigheten *tungavapen* för att skjuta med artilleripjäser. Kejserliga artillerister har tärningsnoteringar mellan 4T och 7T på tunga vapen.

Förutom skjutavstånden finns också en eld-

hastighet för alla pjäser. De två siffrorna anger antalet skott per stridsrunda (SR). Exempel: den lätta kanonen 1.4 FD P Torn har eldhastigheten 1/2. Det betyder att den kan skjuta en gång varannan SR. Några få pjäser kan skjuta mer än en gång per SR. Som alltid ger varje ytterligare skott i samma SR avdrag med 1T från skyttens tärningskast (observera att det är frivilligt att skjuta mer än en gång per SR).

För varje pjäs anges också betjäningens storlek. Det är antalet personer som behövs för att sköta kanonen. När kanonen är fullt bemannad bör du utnämna en av skyttarna till pjäschef. Det är dennes tärningsnotering för tunga vapen som används när kanonen ger eld. Om kanonen är underbemannad (färre personer än det angivna antalet) drar man av två tärningar från pjäschefens tärningskast.

LÄTT FÄLTLASERKANON

Atgar 1.4 FD P-Torn är en lätt laserkanon som började användas under Klonkrigen, främst för att bekämpa fordon. Numera används den mest av Alliansen, men det finns fortfarande några få Atgar-Torn (som den kallas i dagligt tal) i den kejserliga krigsmakten, mest i de yttre territorierna. Det största problemet med Atgar-Tornet är dess låga eldhastighet, som beror på dess kraftsystem.

Den använder en energiskiva med mikrokraftledare jämnt fördelade längs skivans ytterkant. När man skjuter matas energin direkt till alla 16 ledarna. De behåller laddningen tills datorn registrerar att man har uppnått EKP (energikonverteringspunkten). Då slår datorn om så att energin från alla 16 ledarna matas in i energikonverterern i mitten av skivan, vilket avlossar kanonen.

Detta system har en rad nackdelar förutom den långsamma eldhastigheten. För det första behöver den centrala energikonverterern en mycket exakt mängd energi. Om bara en enda av mikrokraftledarna inte fungerar upphör hela systemet att fungera. Vidare är den 2,8 meter stora skivan ett stort och väl synligt mål som drar till sig fientlig eld. Dessutom är energikapseln som matar kraftledarna rätt stort och klumpigt, och måste bytas efter bara åtta skott. Trots alla dessa brister anses Atgar-Tornet som en fungerande (om än inte idealisk) artilleripjäs av det militära etablissemanget.

Kraften i Atgar-Tornets eld är likvärdig med många andra vanliga kanoners, och ibland har de

slagit ut så stora mål som AT-ST-pansarklivare. De är allterrängvapen, och fungerar i temperaturer från minus 100 till plus 120 standardgrader. Slutligen, och framför allt, är Atgar-Tornet mycket billig, den kostar ungefär hälften så mycket som en modern kanon av samma styrka. Trots att den har försvunnit nästan helt ur de reguljära truppers arsenal, kommer den att användas länge än av legosoldater och rebeller. Därför funderar även armén på att låta den ingå på den nya listan över standardvapen.

LÄTT FÄLTLASERKANON

Vapen: Atgar 1.4 FD P-Torn

Typ: Lätt laserkanon för fordonsbekämpning

Betjäning: 4

Pansar: 1T

Skottvidd:

Kort 10-500 m

Medel 501-2000 m

Långt 2001-10000 m

Eldhastighet: 1/2

Eldledning: 1T

Sprängradie: Mål

Skada: 2T

COMAR TRI-TRACKER

De flygande militära fordon som används för angrepp mot marken är snabba och dödliga. De är svåra att träffa med vanliga luftförsvarssystem. För att komma åt dem har CoMar kombinerat sitt



finurligaste spårningssystem med beprövad vapentechnik från stjärnjagarna. Resultatet är Co-Mar Tri-Tracker, en av de effektivaste luftvärnskanoner som någonsin byggts.

Tri-Trackern har ett avancerat system som kallas MSS (Målsöknings- och Spårnings-system). Det arbetar med tre uppsättningar sensorer och en dator som styr vapnet med ledning av inkommande data.

Kanonbetjäningen fastställer vilken del av luftrummet som ska bevakas. När ett flygande fordon kommer in i området identifieras det av datorn, som avgör om det är vän eller fiende. Är det flera farkoster väljer datorn ut ett primärt mål, och registrerar vilka alternativa mål som finns att tillgå.

En annan sensor registrerar och spårar målets position, hastighet och manövrer. Data från denna sensor matas in i FKE (försvars-kompenserande enheten), en dator som analyserar vilka skyddande åtgärder målet ägnar sig åt — tex sensorstörningar, utsläpp av vilseledande bluffkapslar, och även rena undvikande flygmanövrer. Med ledning av dessa data extrapolerar och förutsäger datorn hur målet kommer att flyga, och kompenserar för det när kanonen avfyras.

Tri-Trackern fortsätter med analysen så länge målet är inom synhåll. Ju längre tid målet syns för sensorerna, desto större chans har datorn att hitta ett mönster i dess beteende och på så vis skjuta ned det. Därför lyckas Tri-Trackern ofta skjuta ned mål som är på väg bort från den, även på långa avstånd. Många piloter har plötsligt funnit sig nedskjutna när de trodde att de sedan länge var på säkert avstånd.

Träffsäkerheten ökas av att kanonen skjuter en skur av tre strålar i en liten vinkel mot varandra, vilket täcker ett större område i luftrummet än en enda stråle. Finjusteringar av riktningen sker hela tiden fram till skottögonblicket. Kanonens förstörelsekraft är jämförbar med en turbolaser på en stjärnjagare.

Det finns särskilt programmerade robotar som kan sköta Tri-Trackern tillsammans med en enda kvalificerad soldat.

På grund av Tri-Trackerns komplicerade teknik har den ganska långsam eldhastighet. Den behöver tre gånger så lång tid att ladda upp som den behöver för att rikta och skjuta. Därför är det rätt enkelt att slå ut en ensam Tri-Tracker med ett målmedvetet flygangrepp. För att motverka det används Tri-Trackern mest i grupper om flera stycken som kan stödja varandra. Det går även att länka ihop dem med ett datastyrt nätverk som gör att alla kanonerna i systemet väljer olika mål och tar hänsyn till vilka kanoner som är laddade och vilka som kan hotas av inkommande flyg medan de laddar om.

En betjäning på två man behövs för att nå full träffsäkerhet. Den ene skjuter, den andre ger instruktioner till datorsystemet. När en man ensam sköter kanonen minskar träffsäkerheten med 40 procent.

COMAR TRI-TRACKER

Vapen: Comar G-003 Tri-Tracker

Typ: Medeltung luftvärnskanon

Betjäning: 2

Pansar: 1 T

Skottvidd:

Kort 20-600 m

Medel 601-3000 m

Långt 3001-16000 m

Eldhastighet: 1/3

Eldledning: 4 T

Sprängradie: 10 m

Skada: 5 T

En begränsning är att Tri-Trackerns sensorer har rätt kort räckvidd. Det beror på att endast sådana sensorer är tillräckligt snabba för att hinna med i svängarna. Till skillnad från andra sensorassisterade kanoner är sensorernas räckvidd kortare än kanonens skottvidd. Det kompenseras delvis av dess förmåga att extrapolera flygvägen bortom sensorernas räckvidd.

Tri-Trackern kopplas vanligen till ett fast energinät, men en flyttbar generator och batterier kan användas som reserv. Batterier kan vara bra vid rörliga operationer, men används sällan eftersom

det krävs så mycket energi till detta turbolaser-vapen att batterier bara räcker till några få skott.

Tri-Trackern är avsedd att användas i fasta installationer eller monteras på en tung repulsor-släde. Det tar emellertid rätt lång tid att kalibrera en nyinstallerad Tri-Tracker. Därför används den sällan i mobila enheter. De som finns monterade på slädar används bara när fordonen ska ligga stilla en längre tid.

SPEIZOC "FARFARSKANON"

Innan tekniken med energisköldar hade utvecklats till fullo var belägringar och bombardemang fortfarande en effektiv strategi mot städer. Då konstruerade Speizoc Artilleri AB "den slutliga lösningen" för belägringar: C-136, antagligen den största landbaserade kanon som någonsin tillverkats. Den bygger på en modernisering av tekniken från jonkanonerna och är speciellt konstruerad för att slå igenom de primitiva energisköldar som användes för att skydda städer på den tiden. C-136-an har fått smeknamnet "Farfarskanonen".

C-136 är byggd för att skjuta mot stora mål. Den är massiv och otymplig. Mest av allt har den använts för att förstöra byggnader, broar, dammar och stationära satelliter i låg omloppsbana. Med sin mycket långa räckvidd kan den stå långt bakom de egna linjerna och skjuta in på fientligt område.

"Farfarskanoner" blev snabbt omoderna när energisköldarna utvecklades till det effektiva skydd de är idag. Likväl används C-136 fortfarande på lågteknologiska planeter och platser där sköldar är tillräckligt ovanligt för att kanonbombardemang fortfarande ska vara en effektiv strategi. Möjligheten att skjuta från mycket stort avstånd med stor precision är attraktiv, särskilt på planeter där atmosfären, gravitationen eller andra omständigheter är sådana att man inte kan använda flygbombning eller bombning från rymden.

C-136 är krävande att flytta, och tar 12 timmar att montera eller demontera. En framskjuten observatör behövs för precisionsskytte på medellångt eller långt avstånd — besättningen vid kanonen ser inte var laddningarna hamnar. Eftersom vapnet inte längre tillverkas blir det allt svårare att få tag på reservdelar. Den kräver väldigt stora mängder energi, och en pålitlig kraftkälla är alltid en kritisk faktor när en "farfarskanon" ska användas. Energin i skotten är så stor att man ofta får ovanliga atmosfäriska effekter, bland annat jonisering som kan orsaka farlig strålning för den egna sidans soldater.

SPEIZOC "FARFARSKANON"

Vapen: Speizoc C-136

Typ: Tung markbaserad artilleripjäs

Betjäning: 7

Pansar: 3T

Skottvidd:

Kort 50-600 m

Medel 601-5000 m

Långt 5001-25000 m

Eldhastighet: 1/10

Eldledning: 3T

Spränggradie: 100 m

Skada: 9T

JONKANON

"PLANETVÄRN v-150"

Det var en gathi vid namn Can Lar, anställd vid CoMar Stridssystem, som först föreslog att man skulle bygga kanonen v-150. CoMar sade nej till projektet eftersom det ansågs "militärt värdelöst och tekniskt omöjligt". Men Can Lar gav sig inte. Han slutade vid CoMar och tog med sig sina ritningar till Kuat Drive Yards. Där fick han ett mer positivt mottagande.

V-150 är en stor jonkanon som har konstruerats speciellt för att skjuta från en planets yta mot skepp i omloppsbana. De används enbart i fasta installationer, där de oftast monteras på en roterande lavett och skyddas av ett halvklotformat skal av permacit. Att montera kanonen tar några få timmar. Varje kanon har sin egen reaktor, som grävs ned 40 meter under vapnet. Mellan kanonen och reaktorn finns tre våningar med sovrum för betjäningen och förrådsutrymmen. Stationen klarar sig i ungefär tre månader utan kontakt med ytttervärlden.

V-150 används mest i kombination med planet-sköldar. Sköldar är mycket dyra att underhålla, så vanligen låter man dem vara avstängda tills ett anfall börjar. Ett annat problem är att det tar flera minuter innan en sköld når full styrka. I den kritiska tidsrymden mellan det ögonblick då fienden kommer ut ur hyperrymden och det då sköldarna har nått full styrka, är det v-150 som ska skydda planeten.

Det första man försöker slå ut när man anfaller från rymden är generatorerna för planetens försvarssköldar. V-150 är avsedd att störa angriparen tills sköldarna kommer upp i hel kraft. Ypperlig eldledning gör att v-150 kan träffa skepp i omloppsbana, och en träffförsätter till och med stjärnjagare ur stridbart skick en kort stund.



Den största nackdelen med v-150 är det mycket höga priset, nästan en fjärdedel av vad en hel planetsköld kostar. Ändå har många kejserliga planeter valt att skaffa v-150-or som ett alternativ till att ständigt ha sköldarna påslagna när faror hotar.

ANTI-RYMD-JONKANON

Vapen: KDY v-150 Planetvärn

Typ: Tungjonkanon

Betjäning: 27

Pansar: 5T

Skottvidd:

Kort = atmosfären

Medel = låg omloppsbana

Långt = hög omloppsbana

Eldhastighet: 1/1

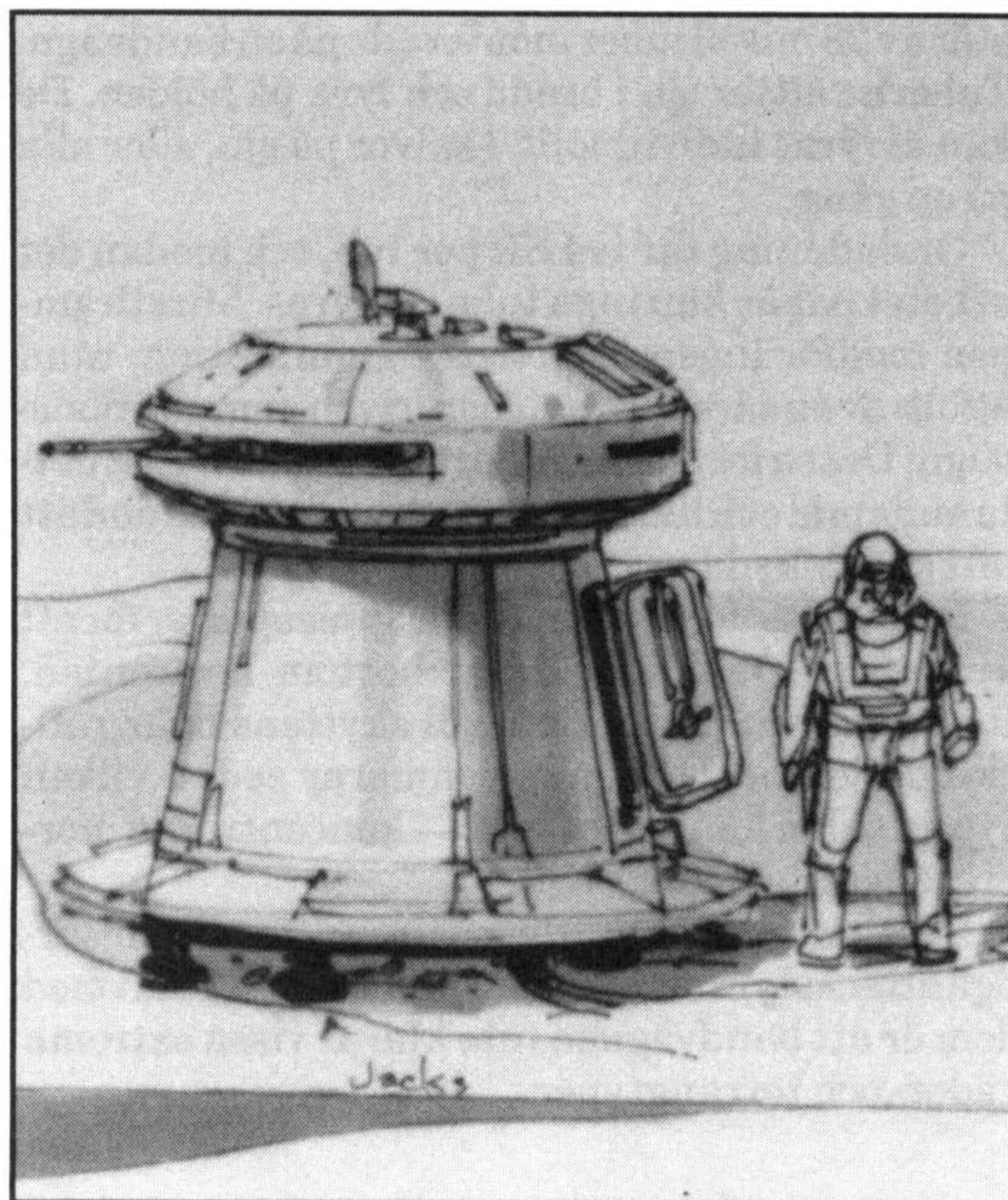
Eldledning: 5T

Spränggradie: Träffat skepp

Skada: 12T jonisering

monterad på. Hela anordningen omges av ett pansar på två och en halv centimeter.

Huvudsakligen används SP9 för eldunderstöd vid bekämpning av infanteri, men den har också god effekt mot medeltunga fordon. Den höga eldhastigheten ger en avgjord fördel på slagfältet. Dess kritiker påpekar att den är mycket sårbar i närstrid, och att den är svår att reparera och underhålla (hela kanontornet måste monteras bort för att man ska komma åt motorerna). Förespråkarna säger att SP9 aldrig varit avsedd för när-



ANTI-INFANTERIBATTERI

Golon DF9 byggdes ursprungligen för att bekämpa upproriska lokalinvånare på världar med låg teknisk nivå. Numera är den standardutrustning vid alla kejserliga garnisoner. Den består av en dubbel automatisk laserkanon med mycket hög eldhastighet, ofta monterad på en roterande, repulsordriven lavett så att den kan täcka ett skottfält på 180 grader.

En särskild jonkapsel förser kanonen med kraft och driver också repulsorerna som kanonen är

ANTI-INFANTERIBATTERI

Vapen: Golon Tvilling DF9 (SP9)

Typ: medeltungt anti-infanteribatteri

Betjäning: 3 (2 i fast monterad version)

Pansar: 3T (4T i fast monterad version)

Skottvidd:

Kort 20-600 m

Medel 601-3000 m

Långt 3001-16000 m

Eldhastighet: 6/1

Eldledning: 2T

Sprängradie: 5m

Skada: 4T

strid mot moderna motståndare, och att kanonen har den lägsta frekvensen mekaniska fel av alla självdrivande kanoner i tjänst.

Det finns också en fast installerad modell, kallad SP9/B, som monteras på ett fyra meter högt pansartorn, kan skjuta åt alla håll och skyddas av en heltäckande inkapsling. Den fasta versionen behöver bara två mans betjäning, och båda är skyddade inuti tornet. SP9 blir snabbt populärare bland kejserliga guvernörer, särskilt till självförsvar mot missnöjda (och obehäpnade) civilbefolkningar.

FÄLTMISSILRAMP

Den rörliga fältmissilrampen "Utgjämaren 1" utvecklades av Bryn & Gweith, ett dotterbolag till CoMar. Det är främst avsett för belägringar och angrepp mot större befästningar. Varje ramp består av 28 missiltuber monterade på en bandvagn. Tuberna sitter sju i bredd och fyra på höjden. De kan avfyras individuellt, i salvor på sju, eller alla på en gång.

Omladdning tar två SR per tub, och medan det arbetet pågår kan inga tuber avfyras. Missilrampen medför ingen egen extra ammunition, utan åtföljs av en särskild repulsordriven ammunitionsvagn. Dessa fordon är enbart avsedda för just detta ändamål och har inga försvarsvapen och endast lätt sköldskydd.

Rampen är försedd med energireceptorer för att kunna "se" mål som ligger bortom horisonten. Receptorerna matar data till skyttens holografiska projektor. Han programmerar sedan vilken typ av salva han ska skjuta — koncentrerad, normal eller utspridd.

Leveler 1 är standardutrustning för alla kejserliga attackstyrkor. Det enda problem man haft med dem är att bandvagnen inte klarar vissa extrema väder- och terrängtyper.

FÄLTMISSILRAMP

Vapen: Bryn & Gweith Utgjämnaren 1

Typ: chockmissilramp

Betjäning: 6

Pansar: 2T

Skottvidd:

Kort 20-600 m

Medel 601-3000 m

Långt 3001-16000m

Eldhastighet: variabel

Eldledning: 2T

Sprängradie: 20 m

Skada: som chockmissil

TUNG FÄLTLASERKANON

Speizoc v-188 Penetrator är ett tungt vapen för bekämpning av pansarfordon. Det introducerades under Klonkrigen och är en av de största fältkanoner som någonsin använts. På grund av deras storlek och enorma energikonsumtion placerades de flesta av dessa vapen i fasta installationer. Från en befästning, där den har sin egen energikonverter, kan en enda sådan kanon dominera ett helt slagfält.

Idag används dessa kanoner även mobilt, monterade på Aratechs väldiga Pansarchassi nr 440. Chassit ger kanonen viss rörlighet och ett begränsat skydd mot fientlig eld. Antingen medför man ett batteri som räcker till sex skott innan det måste laddas om, eller en separat släpvagn med generatorassisterade energiceller. Med en sådan vagn kan man skjuta upp till 50 gånger innan man måste göra uppehåll för att ladda cellerna.

Den största nackdelen med v-188 är dess låga Df-tal. Skotten disintegrerar snabbt och förlorar hälften av sin energi på långt håll. Å andra sidan är laddningarna så kraftiga att få fordon kan stå emot dem ens efter en sådan reduktion.

TUNG FÄLTLASERKANON

Vapen: Speizoc v-188 Penetrator

Typ: Tung pansarbekämpningskanon

Betjäning: 8

Pansar: 3T+1

Skottvidd:

Kort 50-600 m

Medel 601-5000 m

Långt 5001-25000 m

Eldhastighet: 1/3

Eldledning: 1T

Sprängradie: 20 m

Skada: 7T

Denyalångskjutande turbolaserkanonerna kan betyda slutet för v-188:an. Men än så länge använder kejserliga markattackstyrkor fortfarande dessa monsterkanoner. Ryktet säger att några rebellstyrkor är utrustade med v-188:or monterade på moderna repulsorfordon. Om det är sant kan de utgöra ett allvarligt hot mot alla kejserliga pansarfordon, inklusive AT-AT-pansarklivare.

TURBOLASER

Turbolaser är den modernaste typen av artilleri, med längre skottvidd, mer kraft och bättre eldledning än några andra tunga vapen. Turbolaserkanoner klassas nästan alltid som medeltunga eller tunga. System 1 är en enkel turbolaserkanon med separat avståndsmätning och eldledning.

Fast installerade system 1-kanoner brukar inneslutas i permacit och få sin energi från en boron-reaktor. En enda reaktor kan mycket väl ge kraft till flera kanoner, så normalt kopplar man ihop dem till batterier. Under en sådan installation brukar det också finnas ett system av tunnlar med logement för betjäningarna, eller åtminstone underjordisk förbindelse till den bas eller stad som kanonerna skyddar. Tunnelarna har gett upphov till att turbolaserbatterierna kallas "gryt".

Den största nackdelen med System 1 är dess tendens att överhettas. Kanonen i sig själv kan skjuta mer än 20 gånger i snabb följd utan att orsaka överladdning av energisystemet, men det underdimensionerade kylsystemet leder oftast till nödstopp redan efter fem eller sex skott. Oerfarna, nervösa kanonbetjäningar glömmer ofta att titta på termometern, med tragiska resultat. När automatiken nödstoppat kanonen kan det ta lång tid att få den i stridbart skick igen, bland annat beroende på vindstyrkan och temperaturen utanför anläggningen.

TURBOLASER

Vapen: Loronar Turbolasersystem 1

Typ: Tung, stationär turbolaser

Betjäning: 5

Pansar: 4T

Skottvidd:

Kort 50-600 m

Medel 601-5000 m

Långt 5001-25000 m

Eldhastighet: 2/1

Eldledning: 1 T

Sprängradie: 10 m

Skada: 6T

KAPITEL 10

INFANTERIVAPEN

Förutom lasergevär och pistoler finns det tusentals andra vapen som inte är standard men ändå används av infanteriet. En del sådana, t ex automatiska lasergevär, är vanliga och bärs av majoriteten i den kejserliga armén och stormtrupperna. Andra delas enbart ut till speciellt tränade enheter. Ibland kallas de för "förstärkningsvapen" eftersom de används för att förstärka en enhets kraft. För alla sådana infanterivapen gäller att de skakunna bäras, monteras och skjutas av fyra eller färre soldater.

Det finns tre företag som tillsammans har monopol på tillverkningen av vapen för det kejserliga infanteriet: Merr-Sonn Munition, BlasTech Industries, och SoroSuub Corporation. Konkurrensen mellan de tre företagen har lett till en ständig jakt efter nya vapen som har någon fördel framför alla andra. Det finns också ett fåtal andra företag som tillverkar förstärkningsvapen av infanterityp, men deras marknad är begränsad till lokala milisstyrkor, självständiga legotrupper och, enligt ryktet, upproret.

AXELBUREN JONKANON

Trots att de moderna kejserliga soldaterna är de mest välutrustade galaxen har skådat, behöver de något extra när de ställs inför fientliga pansarfordon, särskilt sådana som har energisköldar. För att slå ut sköldskyddade fordon har SoroSuub tagit fram den axelburna jonkanonen.

Detta är ett engångsvapen, avsett att bäras av en ensam soldat. Det har fyra laddningar som var och en sitter i ett två meter långt eldrör. Hela vapnet väger bara 12 kilo. När man skjuter håller man vapnet på axeln, och siktet som sitter på sidan fälls ut framför ansiktet. Riktanordningen innehåller sensorer som känner av målets avstånd, hastighet och skölvinkel, och matar dessa data till en mikrodator. Datorn programmerar varje laddnings flygväg med ledning av informationen.

Jonladdningarna avfyras en i taget. När alla fyra rören är avskjutna kastar man bort det tomma vapnet. Fordon som träffas av en jonladdning drab-

bas av en tillfällig överladdning i kraftsystemet, vilket slår ut sköldarna en kort stund. Fordonet kan då beskjutas med andra vapen. Mindre fordon kan få hela sitt elektroniska system utbränt av en enda jonladdning.

Vapnet är främst avsett mot stridsvagnar och repulsorfordon, men har också visat sig effektivt mot lågflygande jaktskepp och annat flyg som används för markangrepp. Åtskilliga rebellskepp har kraschat efter att ha drabbats av en överladdning i styrsystemet.

Jonkanonen används överallt, men särskilt av garnisoner. Garnisonstrupper är mer intresserade av att slå tillbaka angrepp än av att gå till offensiv.

AXELBUREN JONKANON

Vapen: SoroSuub Equalizer

Typ: Axelburen jonkanon, engångstyp

Format: Person

Färdighet: Tunga vapen

Skottvidd:

Kort 3-50 m

Medel 51-120 m

Långt 121-300 m

Skada: 3T överladdningsskada

PORTABEL MISSILTUB

PLS-2, eller "plex", som den kallas, är en bärbar kombinerad raket- och missiltub. Den är det allra senaste när det gäller att ge infanterister möjlighet att slå ut fordon, befästningar, flyg och andra projektiler. Den är särskilt lämpad för bekämpning av repulsorfordon.

Missiltuben bärs på axeln av en person. Den kan laddas med billiga, "dumma" raketer som bara flyger rakt från eldröret mot målet, eller dyrbara "smarta" missiler som styrs av en dator och söker upp målet. Plex har en projektil i eldröret, och samma soldat kan bära ytterligare en.

De målsökande missilerna kan arbeta efter två olika metoder, som skytten väljer med en knapp

på vapnets utsida. EPR-läge betyder att missilen söker efter intensiv infraröd strålning, som t ex värmen från ett fordon's motorer eller en annan missils utblås. I GAM-läge "fotograferar" den inbyggda mikrodatorn först målets siluett. Sedan följer den efter den siluetten tills den kommit så nära att den kan känna av de gravitationsstörningar som orsakas av repulsordrivna fordon. Missilen kan förfölja ett fordon i 40 kilometer innan dess bränsle tar slut.

PORTABEL MISSILTUB

Vapen: MerrSonn PLX-2 "Plex"

Typ: Missiltub

Format: Person

Färdighet: Tunga vapen

Skottvidd:

Kort 25-100 m

Medel 101-300 m

Långt 301-500 m

Skada: 6T

KOMMENTARER AV KEJSERLIGE SOLDATEN KOSK

"Plex är lätt, och det är man inte precis van vid när det gäller vapensystem. Men man måste vara försiktig med den, annars kvad-
dar man siktsystemet. Det går väl att laga om man har verktyg med sig, men det tar minst en timme. Det har man ingen tid till när plas-
man flyger runt huvudet på en.

Det går att skjuta utan sikte också, men det är värdelöst. Okej om det är en raket, så vet man ju vart den tar vägen. Den går bara rätt fram. Men en GAM-missil så kör den efter nåt av sina egna målsökningssystem, och man vet aldrig vilket om man inte har någotsikte. Den kan fara vart som helst.

Ett litet problem är avtryckaren. Man måste trycka två gånger — först för att ställa in riktsystemet, sedan en gång till för att skjuta. Jag har sett jäktade killar som bara tryckt en gång och sen börjat fundera över varför inget hände.

Men annars är en GAM-missil från en Plex det bästa målsökande vapen man kan begära, särskilt mot repulsormaskiner. När en sån där missil har låst fast siktet kommer dom inte undan. Det går att lura systemet om det finns många flygande manicker i närheten, och man kan klara sig med en del smarta undanmanövrer. Men det är sällan sånt händer. När missilen har lärt sig repulsorns signatur, då är den maskinen ur räkningen."

MERR-SONN DEMP-PISTOL

Ibland är det bra att kunna neutralisera robotar utan att permanent skada eller förstöra dem. Eftersom robotar är elektroniska är de känsliga för elektromagnetiska pulser (EMP). Sådana pulser förstör elektroniska kretsar i mekaniska och datorstyrda apparater.

När man tillverkar robotar skyddar man alltid de interna kretsarna mot EMP. Det är nödvändigt för att robotarna ska kunna arbeta i rymden och andra oförutsägbara omgivningar. Men MerrSonn har utvecklat en frekvensspecifik typ av elektromagnetisk puls som kan tränga igenom alla sådana skydd. DEMP-pistolen är det enda vapen som inte endast kan förstöra robotar utan där man även kan välja att "förlama" dem.

DEMP-vapen finns som pistoler, men även i en större modell som mer liknar en karbin. Båda versionerna har inställbar effekt. Steg ett ger halv förlamningsskada, steg två ger hela den förlamande skada vapnet kan leverera, och steg tre ger fy-

KOMMENTARER OM DEMP AV KEJSERLIGE SOLDATEN

DOKUS

"Vi var på Tatooine för en rutinmanöver. På ett ställe ute i öknen, nåt slags fuktfarm, fanns den massa arbetsrobotar som inte ville släppa in oss. Dom var väl programmerade att hålla inkräktare borta. Vår officer gillade inte det särskilt bra. Han kallade fram mej — jag var DEMP-skytt i gruppen — och sa åt mej att kräma på.

Första läget joniserar robotens system en aning — det sprakar lite, men den fungerar igen efter en stund. Vi använder aldrig det läget. Behöver man stoppa en robot är det värdelöst eftersom den sätter igång igen nästan genast.

Andra läget är bättre. Det bedövar roboten, ungefär som man kan bedöva en människa med vissa vapen. Det slår ut dem tillräckligt länge för att man ska hinna göra det man kom dit för.

Tredje läget är kul. Det bränner upp dem totalt. Kraftenheten, motivatorn och minnet — allt i hop smälter sönder. Det är mest för att stoppa tunga, pansarklädda robotar som dom andra lägena inte biter på.

Jag kände mig lite hotad av dom här robotarna, så jag krämade på med "stek-läget". Dom ramlade huller om buller, en av dom tog till och med eld. Det hade jag aldrig sett förut. En brinnande robot är intressant att se, märkte jag."

DEMP-PISTOL

Vapen: Merr-Sonn DEMP-pistol/karbin

Typ: Elektromagnetiskt pulsvapen för robot-bekämpning

Format: Person

Färdighet: Variabelt

Skottvidd, pistolversion:

Kort 3-10 m

Medel 11-30 m

Långt 31-120 m

Skada, pistolversion: 3T

Skottvidd, karbinversion:

Kort 3-25 m

Medel 26-60 m

Långt 61-250 m

Skada, karbinversion: 4T

KEMISKA BEHÅLLARES EFFEKT

Innehåll	Effekt	Skada
Färg	Markerar terräng, 10 m radie	—
Rök	Markerar terräng, hindrar sikt	—
T-238	Illamående, nedsatt stridsförmåga	1T
CryoBan	Förlamning	2T
Plankgas	Frätande på metall	3T
Spor/B	Bothanska bedövningssporer, medvetlöshet	4T (bedövning)
Fex-M3	Nervgas, dödande	5T

siska skador på robotens elektroniska komponenter. Dessa skador går inte att reparera, utan komponenterna är uppbrända och måste bytas ut.

PROJEKTILAVSKJUTARE

Projektilavskjutaren CSPL ("Cespele") skjuter behållare som innehåller rök, gas och andra kemiska substanser som kan behövas i taktiska stridssituationer. Man laddar behållaren i avskjutarens magasin, som rymmer fyra behållare. Som tillbehör finns även en adapter för att skjuta granater.

Behållarnas effekt beror på innehållet. I vindstilla förhållanden påverkar en gasbehållare alla inom 30 meters radie när den har slagit ned.

PROJEKTILAVSKJUTARE

Vapen: BlasTech CSPL-12 "Cespele"

Typ: Bärbar projektilavskjutare

Format: Person

Färdighet: Tung vapen

Skottvidd:

Kort 5-50 m

Medel 51-100 m

Långt 101-250 m

Skada: Variabel, se tabellen "Kemiska behållares effekt"

TERMALDETONATOR

Thermaldeponatorer är små sprängkapslar, stora som handgranater. De tillverkas av Merr-Sonn Munitions för Kejserliga ingenjörskåren. Detonatorerna orsakar en mycket kraftig, koncentrerad explosion som kan slå hål genom två meter tjock permacit. Det är lätt att använda thermaldeponatorer: man skjuter undan säkringsluckan och aktiverar detonatorn. Sedan har man sex sekunder

på sig att ta skydd eller stänga av detonatorn.

Thermaldeponatorer är fyllda med baradium, ett kraftigt men instabilt syntetiskt ämne. När detonatorn sprängs bildas ett partikelfält som innehåller det exploderande baradiet. När reaktionen fortsätter expanderar fältet snabbt, det inre trycket får det att expandera tills den energi som fältet konsumerar blir större än energin inom sfären. Då kollapsar hela sfären, och det återstående baradiet förbränns. Resultatet blir att allting utanför sfären klarar sig, medan allting inuti råkar ut för en koncentrerad baradium-explosion (energin består mest av värme).

Thermaldeponatorer innehåller tillräckligt mycket baradium för att skapa en sfär med fem meters diameter. En nackdel är att baradium är instabilt. Det har hänt att detonatorer har exploderat när man tappat dem i golvet, eller även utan någon synlig orsak. De används sällan som granater eller projektiler eftersom häftiga rörelser kan få dem att explodera. I stället har man dem till att förstöra fasta installationer. Man fäster dem på målet med magnetkoppling och utlöser dem med fjärrkontroll eller den inbyggda timern.

Thermaldeponatorer säljs inte till allmänheten, utom en del stulna som man kan komma över på

TERMALDETONATOR

Vapen: Merr-Sonn Thermaldeponator

Typ: Koncentrerad värmebomb

Format: Person

Färdighet: Granat

Skottvidd:

Kort 3-4 m

Medel 5-7 m

Långt 8-12 m

Skada: 10T (inom bombens sprängsfär)

KOMMENTAR OM CSPL AV LÖJTNANT HARBURIK

"Cespel har dåligt rykte bland en del trupper, men det är bara för att de inte har brytt sig om att hålla dem rena. De påstår att vapnet kärvar och utlöser behållaren innan den har skjutits iväg.

Och det har hänt en eller annan gång. Det värsta tillfället var olyckan där general Azarin på Lafra dödades. Men undersökningen fastställde att det var soldatens slarv som orsakat det hela, inte något fel på vapnet.

Cespel är inte ett särskilt ömtåligt vapen, bara man ser upp för lort i eldröret och håller det rent. Sitter detskit där, så kärvar det. Och om behållaren fastnar mitt i eldröret kan den gå upp.

Men för det mesta är det här ett enkelt och säkert vapen. Det är inte lika tjuvigt som en laser, men det fyller en viktig funktion i små enheter. Och Cespel har inte så mycket egenskaper som många andra missilavskjutare jag har sett. Man tycker det taren evighet att sätta fast magasinet, men det tycker man alltid när det är bråttom. En nackdel är att man inte kan släpa med sig en massa olika behållare, utan man måste veta i förväg vad man ska använda. Det går bara att använda de speciella kemiska behållarna och vanliga granater, inget annat. Så om man inte fick med sig rätt grejor från början, kan man inte låna ammunition från några andra vapen."

svarta marknaden. Olaga innehav av en thermal-detonator är belagt med dödsstraff.

TUNGT AUTOMATISKT LASERGEVÄR

Det tunga automatiska lasergeväret kallas även "Popov", från den officiella beteckningen "Portable Positions försvars Vapen". Som namnet antyder är det avsett för att ge eld från en vapenposition. Det är kraftigt nog för att avge en förödande eld, men tillräckligt lätt för att kunna bäras av två man. Erfarna soldater kan montera geväret på 15 minuter. Det står på en trefotad lavett, och kan i nödfall även bäras i monterat skick fast det är inte någon rekommenderad procedur.

Vapnet får kraft från en bärbar Eksoan-generator och kyls av ett kraftigt kylsystem typ Cryocooler Gk3 för att kunnaskjuta kontinuerligt. Riktmedlen är förutom optiskt sikte även fotomultiplikator för strider i svagt ljus, och infrarött sikte för nattstrider i ovanliga miljöer. Vapnet är också förett med en inbyggd komlänk som kan användas för eldkoordinering om andra kommunikationssystem skulle mankera.

TUNGT AUTOMATISKT LASERGEVÄR

Vapen: Merr-Sonn PoPoV-10

Typ: Två-mans tungt automatiskt lasergevär

Format: Person

Färdighet: Tunga vapen

Eldledning: 1 T

Skottvidd:

Kort 3-75 m

Medel 76-200 m

Långt 201-500 m

Skada: 8T

KOMMENTAR OM POPOV AV KEJSERLIGE SOLDATEN REYDON

"Popov är ett bra vapen, men den är inte byggd för att hanteras av en man. Man kan göra det om det behövs, men helst vill man vara två.

Det här hände när vi var på Keskin. Vi retirerade efter vårt sista eldöverfall och gick i ställning utanför stan. Ohvann och jag ställde upp vår popov och slog oss till ro för natten. Vi väntade på att höra av våra spanare. Då var det nån som skickade upp en lysgranat, så att vi syntes. Ohvann träffades direkt när dom började skjuta, och föll mot Eksoan-generatorn. Jag kastade mig mot generatorn för att den inte skulle ramla ned och dra med sig hela maskineriet. Några skott träffade popoven men den stod kvar. Några rebeller sprang förbi och såg mig ligga nedanför generatorn, men de trodde nog att jag var död för de fortsatte. Nån minut senare exploderade den andra popoven nånstans till vänster om oss. Det är inte bra att vara i närheten när kylsystemet träffas. Rebellererna strömmade ut ur skogen när jag äntligen fick ordning på kraftledningarna och öppnade eld.

Det är svårt att skjuta med en popov utan att ha hjälp. Man har ingen eldledning, man kan inte kalibrera generatorn eller bevaka kylsystemet. Och geväret är tungt att rikta. Jag jobbade med femti procent av den normala träffsäkerheten. Men med lite tur lyckades jag ta ut tillräckligt många rebeller för att de skulle stanna och ta skydd.

Jag vill aldrig skjuta en popov ensam igen om jag kan slippa. Särskilt inte i en eldstrid."

KRAFTPIK

Kraftpikar är två meter långa stavar tillverkade av mycket starka kolfibrer som är praktiskt taget omöjliga att bryta av, och har en aktiv spets. På piken finns en knapp som bestämmer hur kraftig laddning spetsen ska avge: "bedövning" eller "dödande".

Kraftpikar började användas under Begali-upproret för många år sedan, och används mest av planetär polis och lokala milisstyrkor för att skingra folkmassor och bedöva angripare. Det förekommer också att kejserliga armén använder dem i situationer där lasereld av olika anledningar är olämpligt. Livvakter åt betydande personer använder dem också, men mest som ett ceremoniellt prydnadsvapen (utom när det gäller kejsarens personliga livvakter — i deras händer är en kraftpik farligare än någon vill veta...).

KRAFTPIK

Vapen: SoroSuub Betvingare FP
Typ: Kraftpik
Format: Person
Färdighet: Närstrid, medelsvårt
Skada: STY+2T

PROTONMINA

Det huvudsakliga användningsområdet för protonminor är att lägga ut en gräns för ett försvarat område. För att göra det måste minan vara dödlig både för fientliga soldater och fordon. Ett sådant vapen är Merr-Sonn Munitions LX-4 Protonmina.

En protonmina är helt enkelt en stridsspets från en protontorped, som försetts med två sensorer och grävs ned en halvmeter under markytan. Den ena sensorn är gravitationskänslig och reagerar på störningar som orsakas av större fordon. Den andra sensorn är av värmetyyp och reagerar på kroppsvärmen från soldater. Båda är programmerade för att detonera minan om de upptäcker ett mål inom fem meter.

Den största nackdelen med LX-4 är att den inte kan desarmeras. När den väl är utlagd kan den bara tas bort genom att sprängas. Orsaken till detta kan spåras till de gamla LX-2-minorna som kunde stängas av genom att man sände en särskild datakod via en komlänk. Det verkade ju praktiskt, ända tills en inspektion av mineringarna på Colonia avslöjade att bara 10 procent av de 50.000 LX-2-minorna innehöll några sprängladdningar. Rebellspioner hade helt enkelt knäckt koden och deaktiverat minorna. Sedan hade man grävt upp dem, stulit sprängämnen och grävt ned de tomma skalorna.

PROTONMINA

Vapen: Merr-Sonn LX-4
Typ: Självdetonerande landmina
Format: Person
Färdighet: Sprängteknik (medelsvårt att ställa in sensorerna, misslyckande orsakar för tidig sprängning)
Sprängradie: 20 m
Skada: 6T

PRICKSKYTTEGEVÄR

BlasTechs precisionsgevär modell V är en modifierad laserkarbin med ett speciellt sikte som ger ökad träffsäkerhet. Siktet innehåller en infrarödkänslig kamera vars bild behandlas av en mikrodator som förstörar målet och redigerar bort rök, dimma och andra liknande hinder. Karbinen skjutet en mindre och mer koncentrerad laddning än andra gevär. Det ger längre skottvidd, men något mindre energi i laddningen.

Det här är ett dyrt vapen, och armén köper inte särskilt många. De används nästan uteslutande av kommandotrupper som opererar bakom fiendens linjer eller skickas ut på speciella uppdrag, t ex för att döda en bestämd person i ett känsligt område där en mer massiv vapeninsats inte är lämplig. Reguljära trupper får sällan sådana vapen.

Förvånande nog tillåter militären att BlasTech tillverkar och säljer en svagare (och billigare), civil version som kallas "Jägaren V". Den säljs som ett sportgevär men används även av polisen i städer där man behöver stor precision för att inte skada oskyldiga.

PRICKSKYTTEGEVÄR

Vapen: BlasTech Precisionsgevär V
Typ: Laserkarbin
Format: Person
Färdighet: Laservapen
Skottvidd:
Kort 3-30 m
Medel 31-80 m
Långt 81-350 m
Skada: 4T+1

KAPITEL ELVA

ELITTRUPPER

Imperiet har en rad olika slags elittrupper, avsedda för särskilda uppdrag, placerade på olika platser runt om galaxen. Stormtrupperna hör till denna kategori, men det finns även andra. Här nedan beskrivs det vi känner till om några av dessa enheter.

STORMTRUPPERNA

Stormtrupperna är eliten i den kejserliga krigsmakten. De är utbildade i de flesta militära färdigheter och kan utföra vilka uppgifter som helst snabbt och effektivt. De stöder och hjälper både flottan och armén.

Stormtrupperna utmärker sig också genom sin mycket höga stridsmoral. De känner ingen fruktan och ger sig endast om läget är absolut hopplöst — och då enbart om de har utfört sin huvudsakliga uppgift. Får de order att hålla stånd till varje pris, låter de sig hellre dödas än att de kapitulerar. Ändå kan man inte kalla dem för självmordstrupper, eftersom de anser att det är förräderi mot Imperiet att kasta bort sitt liv i onödan. En död stormsoldat är inte till någon nytta för Imperiet, utom om han dör under utförandet av kejsarens vilja.

Medan det har inträffat att soldater och officerare både i flottan och armén har tagit emot mutor, eller till och med deserterat till rebellerna, har ingen stormsoldat någonsin gjort det. De lever endast för att tjäna, och inget kan få dem att göra något annat. Det är inte konstigt att kejsaren litar fullständigt på sina stormtrupper, och att de aldrig tar order eller råd av någon annan än sina överordnade. Att dö för Imperiet är den högsta ära de kan tänka sig, och de gör det utan att tveka.

Stormtruppernas vita rustningar injagar skräck i alla som möter dem. Stormtrupperna är kärnan i kejsarens aggressiva politik. Utan sina legioner av stormtrupper skulle kejsaren inte kunna hålla ett fast grepp om Imperiet. Så länge de lyder hans order kommer ingen kejserlig befallning att bli trotsad. Stormtruppernas närvaro

ombord på flottans skepp är en garanti för att ingen kapten eller amiral kommer att trotsa kejsarens order.

UTPLACERING

Stormtrupperna finns överallt där Imperiet vill visa sin makt. De finns som försvarstrupper ombord på flottans skepp, de följer med viktiga dignitärer som livvakter, de markerar Imperiets närvaro i garnisoner på upproriska planeter. Överallt tvingar de igenom kejsarens vilja, effektivt och brutalt.

Till skillnad från armén som är helt inriktad på markoperationer, fungerar stormtrupperna lika bra i rymden som på marken. De har utbildning både på snabba markattacker och försvar av rymdskepp, och är mycket mer flexibla än några andra trupper.

När de arbetar tillsammans med enheter ur flottan och armén, till exempel vid ett angrepp mot en planet, visar de sin förmåga. Deras skicklighet på att snabbt övermanna och erövra fientliga positioner gör dem till det självklara valet för att gå främst vid anfall på viktiga planeter. Ofta sätter man in stormtrupper för att rensa undan fiendens första försvarslinje och upprätta en säker markbas, så att trupplandsättare kan föra in enheter ur den reguljära armén utan att möta motstånd. Sedan används armén för att rensa upp det återstående motståndet och etablera Imperiets närvaro.

Utom på platser där fientligheterna är långvariga och hotar att försvaga Imperiets industriella kapacitet eller dess strategiska positioner, dras stormtrupperna bort så snart de har utfört det första angreppet och etablerat en säker landningszon. Genomförandet av det slutliga kuvandet av planeten lämnas åt den vanliga armén. Där man behöver en snabb seger sätter man in stora enheter stormtrupper. På planeter där Imperiet har viktiga militära installationer använder man en del stormtrupper för att förstärka de reguljära trupperna.

Stormtrupperna kan förflyttas mycket snabbare än den vanliga armén, som förlitar sig på stora trupptransportskepp för att resa mellan planeter. Stormtrupperna färdas huvudsakligen med stjärnjagare, som kan föra dem praktiskt taget vart som helst, även till planeter där motståndet är mycket kraftigt. Stjärnjagarens styrka gör det möjligt att gå i omloppsbana även under hård fientlig beskjutning, och landsätta stormtrupperna på några minuter.

Varje stjärnjagare medför en hel division stormtrupper. När de har kommit fram till ett solsystem sätts de ned på planetens yta med tungt bepansrade och beväpnade attackfordon. De slår till hårt och snabbt, samtidigt som stjärnjagaren och dess TIE-skepp skyddar dem mot fientligt flyg.

Väntar man hårt motstånd sätter man in en insatsstyrka på tre stjärnjagare, åtföljda av trupptransportskepp med fler stormtrupper. Det gäller då planeter som Imperiet vill erövra utan att förstöra viktiga resurser som finns där. Om planeten inte har någon strategisk betydelse för Imperiet sätter man sällan in stormtrupper, utan tar vanliga arméenheter eller väljer att bomba och skjuta sönder planeten från stjärnjagarna.

Förutom markanfall och garnisonstjänst används stormtrupperna också inom flottan för att gå in och erövra fientliga skepp som man har fångat med det kejserliga skeppets traktorstrålar. Det händer att pirater och rebeller vägrar ge sig, till och med när deras skepp har tagits ombord på en stjärnjagare.

I sådana lägen använder stormtrupperna laser-vapen med hög energi för att skära sig igenom det fångade skeppets luftslussar eller skrov, varefter man stormar in. Man bryr sig föga om egna förluster utan fortsätter att avancera i våg efter våg. Nya stoprmsoldater kliver över sina döda kamraters kroppar och slutar inte förrän skeppet är erövrat. Stormtrupperna är väl tränade i denna taktik, och skjuter vanligtvis alla som inte ger sig omedelbart, om de inte fått särskilda order som säger annat.

Enheter ur stormtrupperna används också som hedersvakter åt viktiga kejserliga dignitärer. Ingen kejserlig ambassadör, stormoff, moff, amiral eller guvernör visars någonsin offentligt utan att vara omgiven av minst tio stormsoldater. Rebeller, smugglare, pirater och andra kriminella typer har ingen respekt för kejserliga ämbetsmän, men det är svårt att inte hysa respekt för de vitglänsande, beväpnade vakterna som alltid omger dem. Man gör klokt i att vara artig när man tittar in i mynningen på en stormsoldats lasergevär.

Stormtrupper placeras också i områden som är vitala för Imperiets krigsmaskineri. Fabriker och

gruvor som har bedömts vara tänkbara mål för rebellernas angrepp, är konstant bevakade av stormtrupperna. Deras blotta närvaro är tillräckligt för att avskräcka alla utom de mest motiverade sabotörer och angripare.

ELITPANSARTRUPPER

Imperiets elitpansarkår går under benämningen "Släggorna", ett namn de fick redan under den gamla Republikens tid. Enheten bildades vid slutet av Klonkrigen, av utvalda styrkor ur de dåvarande pansartrupperna. De har tjänat Imperiet väl i flera strider i de yttre territorierna.

Efter att ha börjat med att krossa motstånd mot Nya Ordningen ägnar sig Släggorna nu åt att platta till rebellutposter, slå ned rebellvänliga planeter och tvinga motvilliga regeringar till underkastelse.

Från början var Släggorna ett regemente, men otaliga förluster har gnagt på enhetens storlek trots tillförsel av nya soldater, och idag är hela truppen föga större än en bataljon. Ändå injagar de samma skräck i Imperiets alla fiender.

Släggorna arbetar ofta tillsammans med stormtrupper, och hjälper dem att slå hål på fiendernas försvarsanordningar. De rensar en väg rakt genom fiendens ställningar, krossar skyttevärn, skjuter ner fientligt flyg och plogar undan fientliga soldater. Bakom deras framfart kan stormtrupper eller vanliga armésoldater åka rakt in i fiendens område med sina vanliga fordon.

Släggorna har också använts i mer normala pansarstrider, där de utgör spjutspetsen i en kejserlig anfallsvåg. De är utrustade med de kraftigaste stridsvagnarna i Imperiet och kan svepa undan praktiskt taget varje typ av markbaserat motstånd de möter.

Släggorna har rykte om sig att förflytta sig snabbt och slå till skoningslöst. Och de skonar inte heller sig själva. Deras långa historia är inte fri från nederlag och dyrköpta segrar.

Vid flera tillfällen har Släggorna skickats fram mot överlägsna motståndare, utan tillräckligt understöd. De har alltid uppnått det beordrade målet, men bristen på infanteristöd har gjort det omöjligt för dem att hålla sina positioner.

Kampanjen på Turak IV, som är känd som Släggornas största nederlag, är en strid som de är mycket stolta över. Två bataljoner av Släggornas stridsvagnar svepte fram över lavaslätterna för att slå ut rebellarméns främre ställningar. Den kejserliga armén anfördes av den inkompetente general Maltaz, och på grund av hans felbedömningar inringades Släggorna av ett motanfall från rebell-

styrkor som strömmade ned från dolda positioner högt upp bland de vulkaniska Hitakbergen.

General Maltaz beordrade Släggorna att hålla sina positioner och försökte hindra rebellernas framträngande med återstoden av sina styrkor. Släggorna angreps av mångfaldigt starkare rebellstyrkor, både bepansrade fräsare och jaktskepp, och led svåra förluster. Snart stod de flesta stridsvagnarna i lågor, men Släggorna vägrade att retirera. När ordern om att dra sig tillbaka äntligen kom fanns det ytterst få Släggor kvar som hörde den. Allt som fanns kvar var tre stridsvagnar. Resten av den mäktiga styrkan hade förintats, av stridsvagnarna återstod bara rykande, förvridna vrak. De två bataljonerna hade praktiskt taget utplånats.

Men deras offer var inte förgäves. TIE-patruller som flög över området i slutet av slaget rapporterade att omgivningen var täckt av nedskjutna rebelljaktskepp och fräsare. Släggorna hade betalat ett högt pris, men Alliansen hade fått betala mer. Släggorna hade levt upp till sitt motto: "Slå för att döda".

Sedan den ödesdigra dagen har Släggorna varit underbemannade, med bara en stridsduglig bataljon. Det har minskat enhetens styrka, men höjt soldaternas stridsmoral. De återstående enheterna har en nästan övernaturlig förmåga att överleva den ena striden efter den andra. Kejserliga överkommandot har ideligen förvånats över deras förmåga att fortsätta trots att de ständigt får ta emot de hårdaste smällarna och oftast ställs mot övermäktiga motståndare.

En gång i tiden ansågs Släggorna vara en enhet man kunde ha eller mista, men numera har de blivit en väsentlig del av den kejserliga strategin i de yttre territorierna vid galaxens kant. Denna ställning har enheten uppnått till ett högt pris i blod som ofta spillts i onödan på grund av inkompetenta officerare.

Truppens befälhavare, överste "Rancor" Johons utnyttjar Släggornas växande betydelse för att befrämja deras ställning i armén. Överste Johons bevisade taktiska begåvning och hans soldaters hängivenhet har gett honom ökat inflytande hos arméns överkommando, så att han har kunnat skaffa truppen större frihet.

Efter det framgångsrika fälttåget mot yatirerna, en människoliknande art som bebor planeten Absit och som sympatiserade med upproret, har överste Johons lyckats övertyga sina överordnade att Släggorna skulle vara till större nytta om de återställdes till ett regementes styrka. För att åstadkomma detta pågår nu intensiv utbildning av rekryter på Brintooi.

EN REBELLBAS UNDERGÅNG

Den bepansrade hytten vaggade rytmiskt från sida till sida när AT-AT-pansarklivaren vaddade fram genom snårskogen utanför rebellernas bas. I manskapsutrymmet baktill grep stormsoldaterna om sina vapen och väntade lugnt på att klivaren skulle nå sitt mål. Utanför visslade laserskotten genom luften. Ibland fick någon in en träff, och smällen hördes in genom den väldiga maskinens pansar. Men någon skada lyckades fienden inte åstadkomma.

Den väldiga pansarklivaren skakade till, och rytmen i dess framfart bröts tillfälligt när den krossade en låg byggnad. En liten grupp rebeller övergav sitt medeltunga lasergevär och kastade sig desperat åt sidan när pansarklivaren obevekligt fortsatte framåt. De flesta kom inte långt, när klivarens huvud spottade sin dödliga orangefärgade eld efter dem.

Från förarhytten iakttog major Hayvlin de flyende rebellerna och tryckte till på sin komlänk. "Påbörja markangrepp."

Sakta stannade klivaren. Dess huvud vred sig från sida till sida medan den fortsatte att skjuta mot de rebeller som var inom synhåll. Det gnisslade lätt från kugghjul och motorer när de långa benen böjdes och den stora kroppen sänktes ned till marknivån. Den bakre luckan öppnades och landstigningsrampen fälldes ned.

Tungastövlar dundrade mot plåten när stormtrupperna vällde ut ur pansarklivaren. Eld från rebellerna lyfte de tre första stormsoldaterna från marken och kastade dem mot klivarens sida, men det bekom inte de som kom efter. Med blixtrande lasergevär rusade de nedför rampen,

Det är Släggornas öde att spela en viktig roll i Imperiets kamp mot Alliansen.

ORGANISATION

Släggorna är en elitstyrka inom den Kejserliga Armén. Vid full styrka består regementet av tre bataljoner och en regementsstab. Två bataljoner används som spjutspets vid anfall, den tredje hålls i reserv för att fylla ut luckor i frontlinjen eller användas på andra sätt allt eftersom situationen kräver.

Eftersom truppen för närvarande är underbemannad arbetar den utan reserver och förlitar sig helt på att använda de tillgängliga resurserna. Detta oberoende och den ökade självständighet det har medfört, har starkt bidragit till att höja soldaternas redan höga stridsmoral. I svåra lägen litar

och gav inte rebellerna några fler chanser att skjuta. En rebell försökte kasta en granat mot de framrusande trupperna, men innan han hann få iväg den låg hans kropp rykande på marken.

Stormsoldaterna spred ut sig och bildade en skyddande gräns medan andra pansarklivare lastade ur sina kompanier. Några grupper gav sig av mot ingången till den underjordiska rebellbasen. De använde förstörda kanoner, klippor och träd som skydd, och avancerade framåt medan de drev rebellerna framför sig.

Snart fanns inga levande rebeller kvar ovan marken. Bara de svarta och vita rustningsklädda figurerna rörde sig utanför metalledörrarna. "De har stängt de skottsäkra dörrarna. Skicka fram enskärargrupp", beordrade befälhavaren.

Inne i basen hukade sig rebellerna oroligt i korridorerna, med laservapnen redo. Det blixtrade och frästet till runt pansardörren när stormtrupperna skar igenom den, och den föll till golvet med en krasch. En halv sekund var allting tyst. Sedan började laserskotten blixtra.

Klumpar av sten och metall yrde genom luften där laddningar träffade väggar och maskiner. Sex stormsoldater stupade genast när de klev in genom den uppskurna dörröppningen. Men fler fortsatte att strömma in, snabbare än rebellerna kunde meja ned dem. Flera föll, men obevekligt tog de sig längre och längre in i tunneln. Rebellerna led också förluster.

Trots att mängder av vitklädda stormsoldater låg döda på marken drevs rebellerna snabbt tillbaka. De drog sig längre in i tunneln och begav sig mot sin enda utväg — en gömd hangar

längst bort i basen.

Stormtrupperna följde efter och spred snabbt ut sig genom basens alla delar. De tog inga fångar. Detta var en straffexpedition, och stormtruppernas order varentydiga: finn sköldgeneratören och förstör den, omringa därefter basen för att hindra rebellerna att fly, medan stjärnjagaren *Hämnaren* förintar basen genom beskjutning med tunga kanoner från omloppsbana.

Ett tungt automatiskt lasergevär gav eld utmed tunneln och tvingade stormtrupperna att stanna — mot ett sådant vapen kunde inte ens deras dödsföraktande framstormning komma någon vart. Rebellerna vann några värdefulla sekunder att sätta sina fräsare i startläge. Pansardörrarna öppnades, och de sista rebellerna sprang mot de stigande fräsarna för att rädda sig. Den första fräsaren sköt ut ur basen, bara för att explodera i ett eldklot. De andra var redan på väg och hann inte stanna, utan flög rakt in i korselden från de två pansarklivarna och de återstående stormtrupperna som väntade utanför. När den sista fräsaren tumlade till marken rusade stormsoldaterna fram för att förena sig med sina kamrater på insidan.

Högt ovanför planeten började stjärnjagaren *Hämnaren* att metodiskt mala ned rebellbasen till grus och slagg. När den massiva eldgivningen äntligen upphörde steg en gråklädd figur självsäkert ut på skeppets kommandobrygga. Kapten Ferdass såg upp från sina instrument och nickade åt den nyanlände. "Ni har skött er bra, kapten Hayvlin. Lord Vader kommer att bli nöjd."

soldaterna på varandra och överste "Rancor" Johons i stället för att vänta sig hjälp från andra kejserliga enheter.

Erfarenheterna från Turak IV har fått enheten att eftersträva största möjliga oberoende i utförandet av sina uppgifter. De föredrar att planera sina egna operationer framför att tillfredställa överkommandots önskemål. Om inte Släggorna var så framgångsrika skulle denna attityd aldrig ha tolererats. Men Johons inspirerade ledarskap har lett enheten till den ena segern efter den andra, ett faktum som överkommandot accepterar med tillfredsställelse.

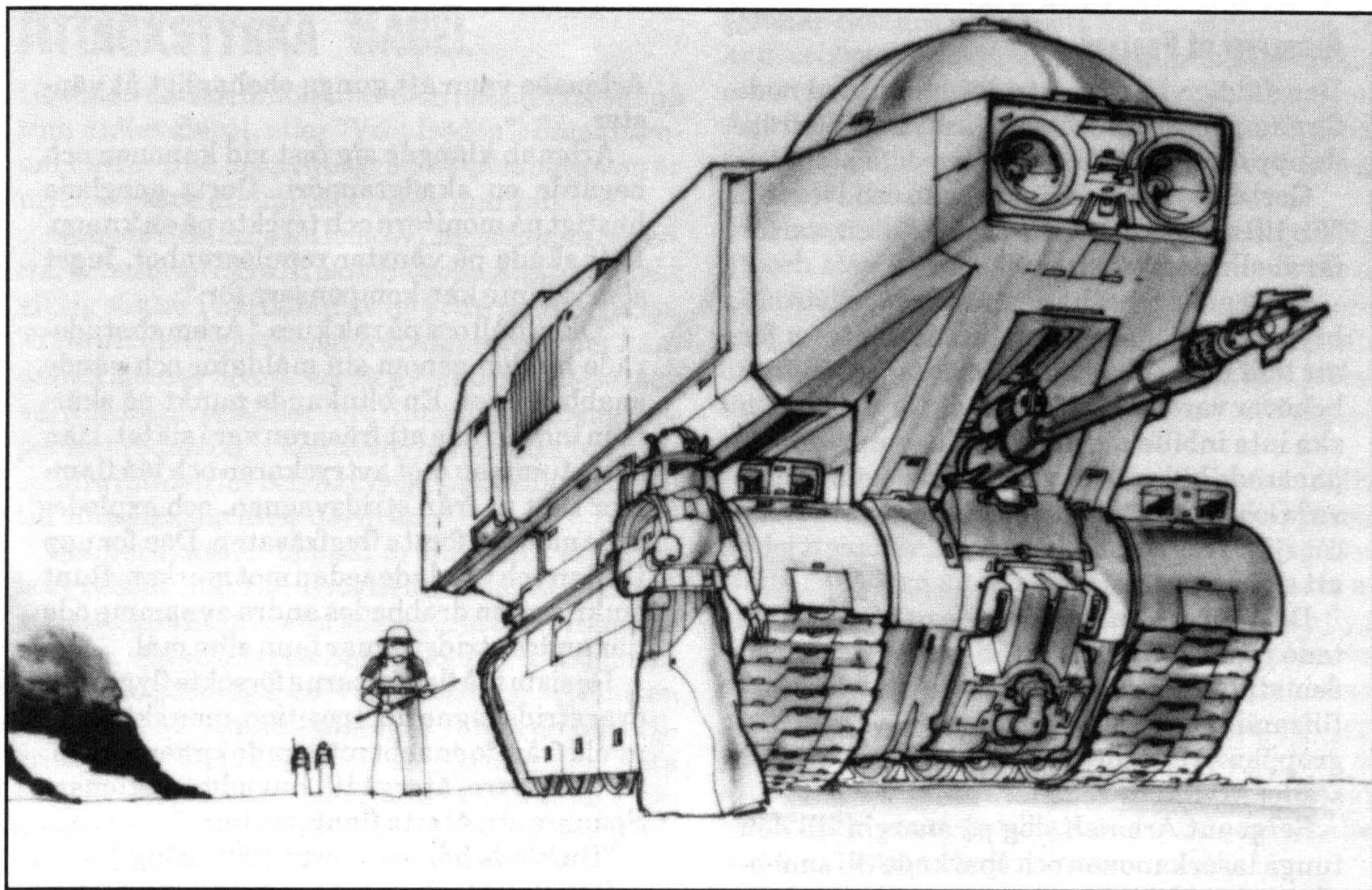
BATALJONSSTRUKTUR

Bataljonen består av staben och tre pansarplutoner, stödda av en spaningspluton. De tre pansarp-

lutonerna ska bryta igenom fientliga ställningar med sina tunga repulsordrivna stridsvagnar. Spaningsplutonen har två syften: att rekognoscera fiendens positioner och att skydda stridsvagnarnas flanker när man rycker fram.

Varje pansarpluton leds av en kapten och består av fyra grupper. En grupp innehåller fyra stridsvagnar som leds av en löjtnant. Gruppen är den minsta enhet Släggorna använder. Beroende på situationen kan grupperna operera självständigt eller tillsammans med sin pluton, eller i massattack med flera plutoner för att "drämma till med slaggan" ordentligt.

Varje stridsvagn är bemannad med erfarna soldater som leds av en sergeant. Besättningarna är utrustade med hjälmar som innehåller infraröda sensorer, ljusförstärkare och datorassisterade



målsökningssensorer. Besättningen förväntas inte slåss utanför stridsvagnen, men är ändå utrustad med laserkarbiner och pistoler så att de kan försvara sig om stridsvagnen går sönder eller slås ut av fientlig eld.

Spaningsplutonen innehåller tre grupper med tungt pansarskyddade landfräsare och en grupp lätt pansrade fräsarcyklar. Grupperna arbetar oberoende av varandra och kan enkelt avsöka ett stort område. Deras fordon är utrustade med en enkel laserkanon för självförsvar. Råkar man ut för fientlig beskjutning retirerar man.

Innan stridsvagnarna avancerar utforskar spaningsgrupperna området framför dem och rapporterar hur terrängen ser ut, om det finns fientliga ställningar och hur starka eller svaga de är. Spaningsenheterna har ingen aktivt stridande uppgift. Råkar de ut för eld från fienden ska de rapportera det och återvända till en position bakom stridsvagnarna.

När stridsvagnarna rycker fram placeras spaningsenheterna på flankerna och något bakom anfallsstyrkan. Från den positionen kan de informera pansarcheferna om eventuella fientliga rörelser som hotar att skära av reträtten eller på annat sätt hotar framryckningen. Skulle flankerna angripas bjuder spaningsgrupperna motstånd för att skydda stridsvagnarna, men drar sig undan så fort de tyngre fordonen har kommit i position för att använda sina vapen.

Tills truppen återställs till sin fulla styrka för överste "Rancor" Johons personligen befälet över bataljonen. Hans stab är därför något större än vad som är vanligt i en pansarbataljon. Den består av hans personliga stridsvagnsgrupp på fyra fordon, en kommunikationsvagn och ett kanonbatteri.

Kanonbatteriet innehåller fyra stycken Golon DF9 Twin anti-infanteribatterier och två Golon DF1 lasersprutor. Batteriet ger bataljonen luftvärn och allmänt eldunderstöd. Den repulsordrivna kanonvagnen kan snabbt flyttas fram så att den skyddar stridsvagnarna under fientliga motangrepp eller förstärker stridsvagnarnas eld under framryckningar. Kanonvagnen är nyskaffad utrustning som avspeglar den självständighet Släggorna fått under Johons ledarskap.

Förutom de stridande trupperna medför bataljonen en 40 personers understödsenhet som sköter utrustning och förråd. 30 tekniker vårdar och reparerar fordonen. En grupp på tio ingenjörer, utrustade med kraftiga repulsorpråmar, bärskar skadade och utslagna stridsvagnar.

Släggorna transporteras av flottan mellan olika planeter. De landsätts med tunga, sköldskyddade landsättningskyttlar. Släggorna är oftast en av de första enheter som anländer och en av de första som dras bort, så snart segern är säkrad. Men den här enheten får sällan någon vila utan åker genast vidare till nästa uppdrag.

ANGREPPET PÅ PROTAK

Den väldiga repulsorstridsvagnen gled nedför rampen på landsättningsskytteln och rörde upp moln av damm i luften.

Gortz kikade ut genom luckan och svor till. "En till skitplanet! Hörru sergeanten, varför får vi alla dom trevliga jobben?"

Sergeant Arbmab knäppte till några strömbrytare på konsolen och lutade sig fram för att tala med sin förare. "Därför att dom inte behöver vara rädda om oss, det är därför. Du ska inte inbilla dig att dom skickar in de vitpansrade killarna när dom kan använda oss, va? Och förresten blir det en baggis, och Rancor själv leder oss. Kom loss nu, vi har ett jobb att sköta!"

Den stora vagnen vibrerade när Gortz startade repulsordriften. Ett ögonblick svävade den stilla över marken innan den sköt fart tillsammans med de övriga stridsvagnarna i gruppen. "Håll korppluggarna öppna, det här stället kryllar av rebeller."

Sergeant Arbmab slog på energin till den tunga laserkanonen och sparkade till snabbstängaren så att han släpptes ned i vagnens inre. Luckan slöts med en metallisk klang, och runt omkring honom blinkade holoskärmar till liv med en bild av den omgivande terrängen.

Komlänken sprakade och överste Johons lugna stämma strömmade ut. "Välkomna till Spuma. Hoppas ni hade trevligt på resan. Rebellererna finns vid kartkoordinaterna 678/446. Ni vet vad vi har att göra. Lycka till och god jakt."

Bataljonen forsade fram över den platta, dammiga slätten. Längre fram började luften att fyllas av laserskott när rebellererna öppnade eld från sina dolda skyttevärn. "Vänster 12 grader, Gortz, full fart." Sergeant Arbmab röt ut sina order och svängde laserkanonen mot ett synligt fientligt kanontorn. Han sköt en skur och såg med tillfredsställelse hur tornet flammade upp i blå lågor.

Komlänken lät igen. "Fientliga flygfräsare på ingång, attackformation. Grupp tre, vik av och möt dem."

Som om de styrts av en enda man vände fyra stridsvagnar från huvudformationen och riktade kanonerna mot flyget. Laserladdningar slog in i de främsta stridsvagnarna och fick

Arbmabs vagn att gunga obehagligt åt vänster.

Arbmab klängde sig fast vid kanonen och begärde en skaderapport. Gortz sneglade hastigt på monitorn och tryckte på en knapp. Lätt skada på vänster repulsorenhet. Inget som jag inte kan kompensera för."

"Okej, håll oss på rak kurs." Arbmab studerade himlen genom sin måldator och vände snabbt tornet. En blinkande punkt på skärmen indikerade att fräsaren var i siktet. Han satte tummen mot avtryckaren och blå flammor sköt ut från stridsvagnen, och exploderade mot den första flygfräsaren. Den for upp i luften och tumlade sedan mot marken. Runt omkring den drabbades andra av samma öde när andra stridsvagnar fann sina mål.

De sista två flygfräsarna försökte flyga rakt över stridsvagnarnas position, men sköts ned av eld från de snabbt roterande kanontornen.

"Grupp tre, återgå till huvudformationen. Spanare ett, återta flankposition."

"Du hörde honom, Gortz. Sätt igång."

Repulsorstridsvagnarna närmade sig hastigt rebellerernas ställningar. Flera kraftiga laddningar exploderade mot stridsvagnens skrov när den dundrade upp över den första skyttegravan. Sergeant Arbmab sköt laddning efter laddning mot försvararna. På några sekunder var skyttegravan rensad. Fler stridsvagnar gled över och fortsatte framåt. En av dem slog ut i flammor när ett av rebellerernas lasertorn fick in en fullträff.

Som en enda maskin vände de återstående tre vagnarnas sina kanoner mot tornet och sköt bort det från planetens yta. Rebellererna flydde nu utan ordning, medan Imperiets trupptransportfordon gled upp bakom stridsvagnarna och tömde sin last av infanteri i skyttegravarna. Genast började soldaterna rensa upp och jaga fram kvardröjande rebeller.

Sergeant Arbmab tog av sig hjälmen, tor-kade svetten ur pannan och slog på komlänken. "Detta är Slägga 3:2. Vi behöver reparation. Inget akut, men babords repulsorer är delvis utslagna." Han bekräftade svaret och vände sig till Gortz. "Man kan lita på Rancor. De där rebellsvinen hann inte ens fatta vad det var som träffade dem. Efter det här kommer dom att se det som en lättnad att få slåss mot stormtrupperna!"

ATTACKSTYRKA SABEL

I Qeimet-flottan finns en berömd flottilj TIE-skepp som kallas Sabel, eller "Vita Döden". Smeknamnet härrör från deras ljusgrå TIE-bombare som är mycket svåra att upptäcka från marken.

Qeimet-flottan, som leds av flaggskeppet *Segeberik*, är baserad nära Kroknebulosan, en strategiskt viktig sektor i närheten av de yttre territorierna. Trots att den ligger långt från upprorets mer kända områden är denna sektor av vital betydelse tack vare de naturresurser som finns där. Rebellgrupper har redan tagit kontrollen över vissa betydelsefulla industrier och har lyckats skaffa materiel till sina stridskrafter därifrån.

Qeimet-flottans uppgift är inte bara att driva bort rebellerna från Kroknebulosan, utan också att bestraffa de planeter som agerat till Alliansens förmån. Attackstyrka Sabel, som är förlagd ombord på stjärnjagaren *Vedergällning*, spelar en viktig roll i det sammanhanget. Innan de kejserliga styrkorna landsätts på en planet utför "Vita Döden" omfattande bombningar och andra bestraffningar — givetvis utan att skada de installationer som är av strategisk betydelse för Imperiet.

Sabel och flera andra enheter har varit inblandade i åtskilliga strider i Kroknebulosan, men det är bara Sabel som har utmärkt sig och blivit en förebild som andra försöker nå upp till.

SABELS HISTORIA

Sabel-flottiljen bildades när TIE-bombaren först blev tillgänglig för flottan. Kapten Tomax Bren utsågs till chef för den första bombflottiljen i Qeimet-flottan. Bren överraskade alla med drastiska ändringar av den traditionella taktiken, formationen och angreppsmetoden.

De äldre piloterna ogillade Brens påfund, men det visade sig snart att hans idéer var överlägsna. I slaget om Nulan VI tvingade han rebellernas högkvarter att kapitulera med hjälp av precisionsbombning långt nere i atmosfären. Sedan dess har han fortsatt att visa en stor taktisk uppfinningsrikedom. Nyligen visade sig Sabel-flottiljens störtbombning mycket givande vid angreppet mot Aturi-komplexet, där rebellerna hade monterat ett kraftigt luftvärn.

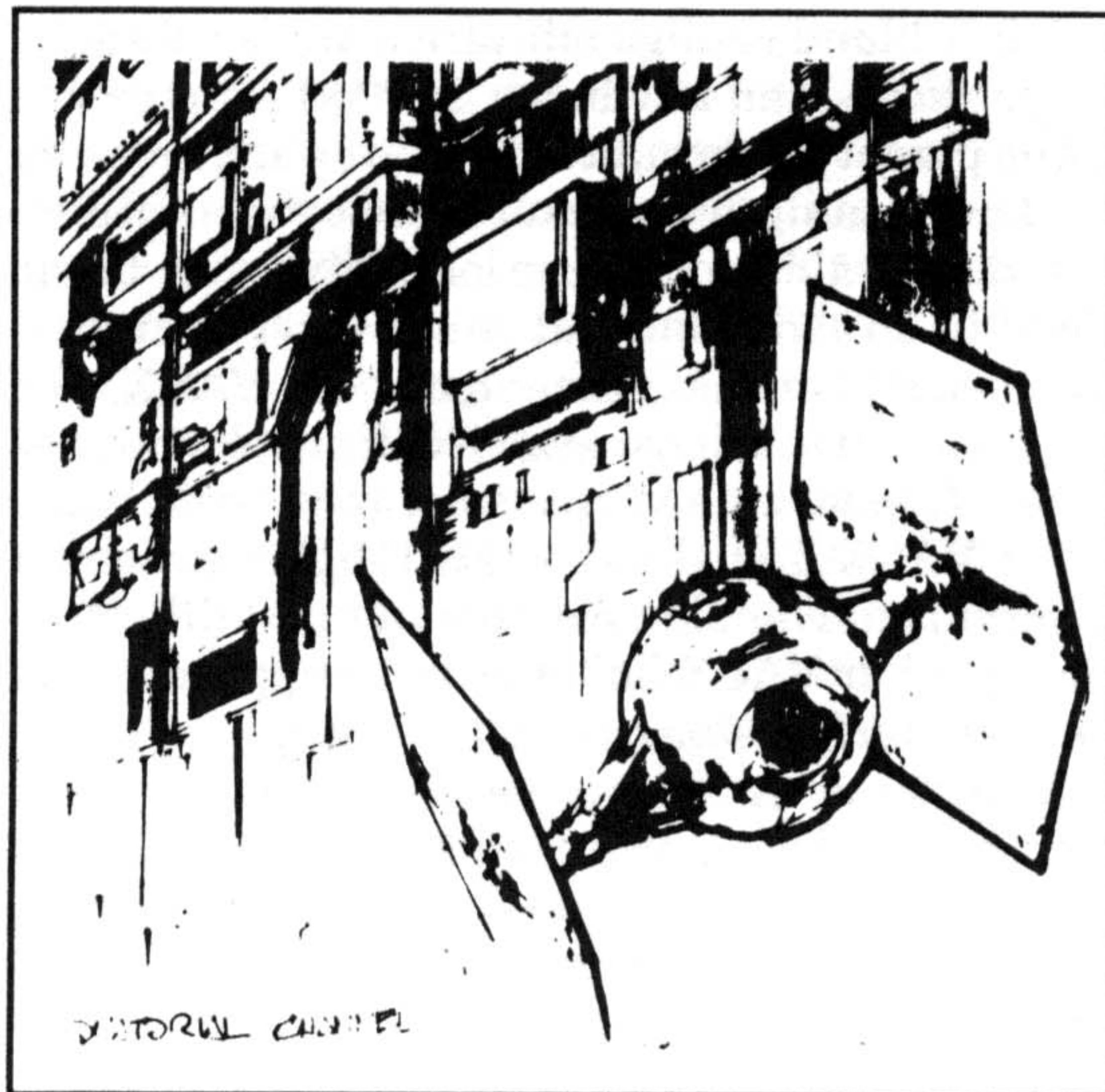
Ända sedan bildandet har "Vita Dödens" bombare varit den förebild som andra enheter försökt efterlikna i fråga om planetangrepp och stödflygning från omloppsbana. Mycket av dess framgångar beror på befälhavarens påhittighet, och tack vare sina framgångar har Sabel-flottiljen blivit

Qeimar-flottans spjutspets för svåra angrepp. De är överlägset skickliga på att tillämpa sin taktik, och även underbefälen verkar ha tagit efter Bren. Alla flottiljens medlemmar är mycket pålitliga, och mer lojala mot den Nya Ordningen än vad som är normalt bland flottans TIE-piloter.

Piloterna i "Vita Döden" måste ha sträng disciplin och stor flygskicklighet. Exakta manövrer är nödvändiga för framgångsrik precisionsbombning. Att de arbetar nere i atmosfären med ofta oförutsägbara väderförhållanden, gör inte jobbet lättare. Likväl strävar Sabels piloter ständigt efter att bli ännu bättre.

Sabel-flottiljen består av tre eskadrar TIE-bombare och två eskadrar TIE-jaktskepp som eskorterar bombarna och utför jaktuppgifter. Den sjätte eskadern är en specialenhet som består av spaningsskepp och trupplandsättare. All den flygande personalen utför 50 uppgifter, och placeras därefter om till andra uppgifter, t ex utbildning, planering och stödjande funktioner. När ny flygpersonal kommer in i dessa uppgifter flyttas de som varit där längst tillbaka till aktiv flygtjänst. Därigenom ser man till att de senaste erfarenheterna utnyttjas på alla nivåer.

Sabels huvuduppgift är att utföra angrepp mot planeter och precisionsbombning på låg nivå. Bombning sker mest som stöd till marktrupper, men man kan också operera självständigt. Sådana bombardemang har två effekter: man sätter skräck i fienden och man förstör strategiska installationer. TIE-bombarnas precision kan användas för att nå taktiska eller strategiska fördelar: t ex att bomba ett enda hus där man tror att det finns rebelledare, eller att spränga en motspänstig regering i luften mitt under ett sammanträde.



Omfattande flygning i atmosfären kräver annan teknik än den som används i rymden. Piloterna i "Vita Döden" har blivit skickligare på att flyga i atmosfär än några andra TIE-piloter.

Attackstyrka Sabel skickar rutinmässigt en eskader eller två för att ge bombunderstöd vid markoperationer, antingen från omloppsbanan eller nere i atmosfären. Rotar och mindre enheter tar hand om mindre mål som är betydelsefulla i själva stridszonen. När TIE-jaktskeppen inte behövs som eskort kan de användas till att störa fiendens konvojer och infanteritransporter.

SPANINGSFLYG

En rote i Sabels specialeskader består av till hälften av TIE-jaktskepp och till hälften av TIE/rc rekognosceringsskepp. Rekognosceringsmodellen av TIE innehåller speciell sensor- och kommunikationsutrustning. De samlar information åt flottan genom att flyga dit de större skeppens sensorer inte kan nå.

Det är inte alltid ett spaningsskepp behöver eskort, men när den behövs är den helt nödvändig. Jaktskeppen skyddar de långsammare rekognosceringsskeppen när det behövs, annars kan de avdelas till att stödja en av de vanliga eskorteskaderna.

LANDSÄTTNINGSENHETER

Specialeskadern innehåller också två rotar landsättningskepp. De används för att snabbt föra ned trupper från skepp till planetytor under stridsoperationer. I fredligare situationer kan de även användas som skyttlar och fraktare.

Landsättningskeppen i Sabel-eskadern är direkt inblandade i truppstödande operationer under strid. Därför räknas de som stridande skepp och inte bland vanliga militära transportfordon.

De skepp man använder, MT/191, kan gå ned på en planet på normalt sätt, men de är byggda för att kunna ta sig ned mycket snabbt genom atmosfären, i en våldsam, nästan lodrät dykning. Innan de utför en sådan landsättning täcker man skrovet med ett kemiskt ämne som kallas VACX, som skyddar mot friktionsvärmens vid inträdet i atmosfären. Genom sina värmeisolerande egenskaper höjer VACX faktiskt skrovets tålighet även mot laservapen. När skeppet kommer ned till planetens yta har VACX-höljet brunnit upp, och skrovet har återfått sina normala värden.

Laserkanonen sitter alldeles ovanför cockpiten. Den kan endast användas när den har fällts ut från skrovet. Den är främst avsedd som en svag avskräckning, och är aldrig utfälld under dykningarna.

LANDSÄTTNINGSSKEPP

Fordon: Meller & Dax MT/191 Landsättare

Typ: Atmosfärdykande trupplandsättare och transportskyttel

Längd: 52,5 meter

Besättning: 1

Passagerare: 160

Hypermultiplikator: nej

Navdator: nej

Hyperreserv: nej

Hastighet: 5T (under dykning), 1T (vid annan flygning)

Manöverförmåga: 0

Skrov: 4T

Vapen:

En lätt laserkanon

Eldledning: 1T

Skada: 1T

Sköldar: 1T

DATAMEMO

Från: Chefen, flottilj Sabel

Till: Eskadercheferna

Ärende: nya bombarpiloter

De svåra förlusterna under det pågående angreppet mot U'Dray har gjort att vi blivit underbemannade. Vi kommer därför att få en grupp nya TIE-piloter från utbildningseskadern på *Segerrik*.

Dessa piloter kommer att slutföra sin utbildning under verkliga stridsförhållanden. Eftersom det inte har funnits tid att ge dem den vanliga teori- och doktrinutbildningen är det nödvändigt att ni meddelar dem de fordringar som gäller för alla som tjänstgör i Sabel-flottiljen. Tänk särskilt på följande punkter:

- Tidskoordinering är alltid kritisk. Vissa operationer är planerade med marginaler på bara en sekund. Alla enheter är beroende av att andra enheter befinner sig på exakt rätt plats vid exakt rätt ögonblick.
- Framgångsrik verksamhet och personlig överlevnad hänger på att varje person gör det man förväntar sig i rätt ögonblick. Att inte göra det, på grund av slarv, dålig tidskoordinering eller brist på personligt initiativ, är helt ousäktligt.
- Alla operationer utförs exakt så som de planerats. Personer som vid upprepade tillfällen avviker från stridsplanen kommer att degraderas till tjänstgöring på landsättningskepp.

KAPITEL TOLV

REKRYTERING, UTBILDNING OCH INDOKTRINERING

Till: Alla sektorchefer

Från: General Nasda, ISB

Ärende: Imperiets rekrytering av trupper

Efter massdeserteringen av soldater ur Kejsersliga Armén på Wazta (se kommuniké nr 2734:19g), har även ett obestämt antal skepp ur flottan deserterat tillsammans med sina besättningar. Denna tendens att gå över till upproret måste stoppas. Vi kan inte längre tolerera att rebellernas sympatisörer tillåts ta värvning inom krigsmakten i avsikt att underminera stridsmoralen.

Samtidigt har behovet av att rekrytera nya trupper ökat, inte minst genom våra oväntat stora förluster mot rebellerna i slaget vid Yavin. Ni beordras härmed att personligen tillse att er personalrekrytering och utbildning uppfyller nedanstående krav.

Rekrytering: Alla rekryter som ska arbeta inom någon del av den kejsersliga krigsmakten måste vara lojala mot Imperiet. Vi kan inte längre lita på soldater och officerare vars lojalitet kan ifrågasättas på minsta sätt.

Ni ska därför sluta rekrytera på planeter som har utsatts för bombning eller markanfall från Imperiet under de senaste tio standardåren. Planeter som har en bakgrund med starka liberala och frihetliga traditioner ska också undvikas, eftersom man vet att de är smitthärdar där upproret lätt får fotfäste.

Rekryteringskampanjer ska riktas mot planeter som man vet är lojala mot vår store Kejsare. De planeter som utgör kärnan i Imperiet är fortfarande de bästa platserna att finna lojala soldater. Folk därifrån ska även i framtiden utgöra kärnan i officerskåren. Deras tro på sin egen genetiska överlägsenhet gör dem idealiska som befälhavare.

Därnäst kan man använda sig av de världar som gränsar till Imperiets centrum, och som inte omfattas av ovanstående förbud. Här kan man lämpligen spela på spänningen och glamouren i att tillhöra krigsmakten. En chans för kandidaterna att göra karriär och utveckla sig själva. Förstått att understryka de förmåner som uppnås genom att tjäna kejsaren: resor och äventyr, värdefull betald utbildning, möjligheter till befordran och eget befäl, och högt anseende i Imperiet.

Andra lämpliga områden för rekryteringskampanjer är de mest avlägsna frontplaneterna. Sådana bör först granskas noga, eftersom en del av dem är infekterade av rebellsympatier. Men förbise inte de yttre planeterna — invånarna är ofta hårdföra, modiga och uthålliga, och kan vara lämpliga officerskadetter.

Primitiva planeter bör främst utnyttjas till att rekrytera meniga infanterisoldater. Deras brist på tekniskt kunnande kompenseras av att de är lätta att indoktrinera. Sådana trupper är undgängliga, vilket bör färga kampanjerna.

Granskning: För att vidmakthålla den höga kvalitén på soldaterna måste inträdeskraven förbli höga. Behovet av ökad rekrytering är inte ett acceptabelt skäl till att sänka våra anspråk. Rekryterna måste vara i fysiskt god form, modiga, intelligenta (kan undvaras i fråga om vissa infanteriregementen) och lojala.

Den första granskningen kommer även i fortsättningen att utföras av Kejsersliga Rekryteringsbyråns officerare. Kontroll av kandidaternas bakgrund, skolbetyg och privatliv kommer att fortsätta som förut. Granskningsofficerarna bör även ta reda på varför kandidaterna önskar ta värvning, och om de är intresserade av officersutbildning.

Instruera er personal att vara vaksam mot folk som har kontakt med rebeller eller hyser sympatier för upproret. Kandidater som inte uppfyller

kraven måste kuggas. Om en kandidat misstänks vara rebellspion ska han däremot antagas, och ISB ska genast informeras.

Kandidater som klarar sig förbi den första granskningen (inklusive misstänkta rebeller) ska skickas till skolor där de får genomgå ytterligare medicinsk och mental kontroll. Deras regnbågs-hinnemönster ska kontrolleras och jämföras med tillgängliga register.

Postering: Vid antagningen bör det ha framkommit vilka vapenslag rekryterna önskar ingå i. Där det är möjligt bör dessa önskemål tillgodoses. Om granskningen visar att soldaten vore bättre lämpad att ingå i ett annat vapenslag bör detta väljas, dock med hänsyn taget till att det kan ha negativa effekter på soldatens motivation i somliga fall. Slutligen faller rekryteringschefen avgörandet, och de som tagit värvning kan inte lämna tjänsten förrän kontraktstiden gått ut.

För de mindre intelligenta rekryterna bör infanteriet framställas som glamouröst och ärofyllt, för att underlätta deras placering i sådan trupp.

Stormtruppernas rekrytering kommer att fortgå som tidigare och faller därför utanför er jurisdiktion. Imperiet är dock alltid intresserat av folk med hög motivation och lämplighet, som kan genomgå specialistutbildning. Personakter för rekryter som stämmer med kriterierna för elitenheter bör tillsändas överkommandot.

Indoktrinering: Fast rekryterna redan från början ska vara lojala, måste deras grundutbildning syfta till att ytterligare öka deras trohet mot Imperiet. Rebellernas bristande respekt för lag och ordning bör framhållas, liksom Alliansens anarkistiska tendenser. Imperiet bör framställas som den enda kraften i galaxen som företräder stabilitet och fred. Våra trupper är inblandade i en ädel kamp mot krafter som vill orsaka kaos och förstörelse, och våra soldater måste vara medvetna om detta. Vid slutet av grundutbildningen bör rekryterna vara beredda att dö för Imperiet.

Den kejserliga krigsmaktens väldiga storlek och styrka bör också understrykas, tillsammans med att varje soldat har en viktig funktion att fylla. De små enheternas stridsmoral är mycket betydelsefull, och varje individ bör uppfatta sin egen enhet som den bästa i krigsmakten.

Alla frågor rörande denna kommuniké ska riktas till ISB.

KEJSERLIGA ARMÉN

(Nedanstående text är hämtad ur "Den nya Kejserliga Armén — Lärobok för grundutbildning av militär personal".)

Kejserliga Armén är enorm. Den är den största armé som någonsin funnits i galaxen. Våra styrkor är stolta över att försvara lag och ordning, och ställa tillrätta orättvisor på tusentals planeter. Vi bevarar freden på de otaliga världar som hotas av upproriska terrorister. Oavsett vilken gren av armén du tillhör, kommer du att betjäna de många olika arterna av tänkande varelser i vårt ärorika Imperium. Du tillhör frontlinjen för den Nya Ordningen. Du kan vara stolt över att tjäna kejsaren och bidra till att göra varje planet i Imperiet till en trygg plats att leva på.

GRUNDUTBILDNING

När du tagit värvning i Kejserliga Armén kommer du till en början att ställas inför vissa svårigheter. Antagligen är du ovan vid att dela rum med sex eller sju andra personer. Att lyda order är också något du är ovan vid, och förmodligen kommer du att tycka att exercis är vedervärdigt.

Du kan också tycka att det är jobbigt att sköta din utrustning. Det kan verka som ett slöseri med tiden att ägna massor av arbete åt att vårda ditt lasergevär. Men du kommer att finna att den disciplin du får lära dig nu blir till stor nytta för dig längre fram.

Det hjälper om du tänker på att det finns goda skäl till allt du får lära dig under grundutbildningen. Exercis bygger upp gruppkänsla och förbättrar förmågan att agera snabbt och effektivt i kris-situationer. Och när du har kommit ut i aktiv tjänst kommer du att vara tacksam för att du fick lära dig sköta din utrustning.

Vi kommer att göra dig starkare och i bättre fysisk form än du någonsin varit. Ett par timmar om dagen används för att bygga upp din kropp. Genom långa marscher får du lära dig att överleva i ödemarker och tåla ansträngningar. Efteråt är du trött men i god form — redo att möta vad som helst.

Kejserliga Armén är den bästa i galaxen, och den är det just därför att varje soldat är skicklig på att utföra sina uppgifter. Vi skickar dig inte i strid utan en fullständig utbildning. Det skulle stå både dig och oss mycket dyrt. Vi har en galax att beskydda, och döda soldater är inte till någon nytta. Därför tar vi oss all den tid som behövs för att lära dig hantera dina vapen och att klara dig själv.

Du får också veta hur armén är organiserad och vilken roll du själv spelar i den. Vare sig du ingår i infanteriet, pansartrupperna, artilleriet, ingenjörskåren eller kommunikationsstyrkorna, ser vi till att din grundutbildning är den bästa tänkbara.

Ute i aktiv tjänst, när din enhet kanske arbetar

tusentals kilometer från sin bas, kan livet vara mycket svårt. Vid de manövrar som ingår i utbildningen tränar vi dig på att klara av alla situationer du kan ställas inför.

Din grundutbildning sker vid ett av de tusentals träningslägren runt om i Imperiet. Lägren är mycket olika, beroende på truppslag och det tilltänkta arbetsområdet. Armén finns överallt i galaxen, och soldaterna måste vara redo att arbeta under mycket olika förhållanden.

Vi övar dig i de typer av miljöer som det är mest sannolikt att du kommer att strida i. För de flesta regementen betyder det vanliga planeter med varierad terräng. Du får lära dig att slåss och överleva i djungel, öken, träsk, polarområden, skogar och olika gravitationsnivåer.

Det finns många specialenheter i armén, särskilt utbildade för att strida i speciella typer av terräng och väderlek. I normala fall rekryterar vi dessa trupper från planeter med just sådana förhållanden som de ska arbeta i, men det kan hända att du blir posterad i en sådan enhet. I så fall ser vi till att du har tillräckliga kunskaper för att klara det, så du behöver inte oroa dig. Alla soldater behöver ha en viss kunskap om de mer exotiska miljöerna runt om i galaxen, eftersom det kan hända att man måste skicka dig till sådana platser i ett krisläge. Vi kan inte garantera att du får personlig erfarenhet av alla olika sorters planeter, men vi ska göra vårt bästa för att förbereda dig.

VÅR SAMVERKAN MED FLOTTAN

Kejserliga Flottan transporterar oss mellan stjärnorna. De ger oss understöd på marken från TIE-jaktskepp, bombare och de kraftiga kanonerna på de stora skeppen. Men det är armén och inte flottan som vinner krigen. Det är vi som går in och erövrar områden, bevakar oroliga planeter från garnisonsbaser, och tar hand om rebeller och upprorsmakare. Armén är Imperiets spjutspets, och vi ser till att få resultat.

Armén är platsen för varelser som vill ha spänning och får resa till avlägsna platser. Flottan sätter sällan fot på de planeter de bevakar. För dem är krig en övning i planering och datorprogrammering. Hur många av dem ser någonsin de personer de slåss mot? Mycket få. Det är nästan bara TIE-piloterna som verkligen går i direkt strid mot fienden, och de är en försvinnande liten del av flottans personal. Vi är tacksamma för det understöd flottan ger oss, men för vår egen del är vi stolta över att inte bara sitta bakom datorskärmar och trycka på knappar, utan komma i närkontakt med Imperiets många planeter och folk.

RAITHAL-AKADEMIN

Av alla officersskolor i Imperiet är Raithal-akademien känd som den bästa. Genom ett års utbildning förvandlas rekryterna här till kompetenta officerare och ledare för arméns alla enheter. Utbildningen är hård och intensiv. Vi vill producera officerare som klarar att leda sina män även under de värsta tänkbara förhållanden.

Innan någon blir antagen till officersutbildning genomgår han omfattande psykologiska prov som avslöjar hans mentala förmåga eller brist på sådan. Lojalitet mot Imperiet är en viktig del av undervisningen, så att officerarna sätter Imperiet framför sin egen personliga säkerhet. Att uppnå en god balans mellan självuppooffring och självbevarelsedrift är en central del av träningen. Vi behöver ledare som kan avgöra när man måste slåss till sista blodsdroppen och när det är bättre att kapitulera i hopp om att kunna tjäna kejsaren en annan dag.

Träningen är hård och intensiv, och innehåller plågsamma fysiska och militära övningar. Alla officerare förväntas kunna överleva i fält tillsammans med de män de leder, och vinna deras respekt genom att göra det. Här finns inget utrymme för den som hoppas på en snabb och arbetsfri karriär.

Överlevnad är en viktig del av utbildningen, liksom förmåga att motstå förhör. Alla kandidater tillbringar minst en vecka i ett förhørscentrum där man simulerar den typ av behandling de kan komma att utsättas för om de råkar i händerna på fienden. Det är inte alla som klarar den delen av utbildningen, men de som gör det kommer ut med stärkt karaktär och ett hälsosamt hat mot rebelerna.

Stor vikt läggs vid officerens förmåga att leda trupper även under svåra yttre förhållanden. De får lära sig att leda både genom fruktan och respekt. Att utnyttja soldaternas fruktan för de straff som drabbar dem som bryter mot givna order. Men fastän fruktan för officerarna är en integrerad del av varje soldats sätt att tänka, vill Akademien också ge sina elever förmågan att leda genom att föregå med gott exempel och vinna soldaternas beundran och respekt.

Officerare som utbildats vid Raithal-Akademien är starka, självsäkra, kunniga och lojala. De är en värdefull tillgång i Imperiets ansträngningar att vidmakthålla lag och ordning, både i fredstid och i den pågående blodiga kampen mot upproret.

Kontakta ditt lokala rekryteringskontor idag, så får du veta mer om Kejserliga Armén.

KEJSERLIGA FLOTTAN

"Ni är en del av den största rymdflotta som någonsin byggts. Imperiets makt vilar på de militära stridskrafterna — och flottan förkroppsligar den mest avancerade och pålitliga delen av dessa krafter. Endast de bästa och mest disciplinerade kan kvalificera sig för en tjänst i våra led. Vi som tjänar Imperiet i Kejsarliga Flottan har gjort detta imperium till den oemotståndliga, galaktiska kraft som det är idag."

— utdrag ur ett motivationstal till Rymdakademins kadetter av storamiral Holt.

Kejsarliga Flottan har växt från en fredsbevarande, defensiv styrka under den gamla Republiken till ett aggressivt verktyg för enande och kontroll av Imperiet. Fastän det är armén som vidmakthåller Imperiets fysiska närvaro på planeterna, kan detta endast ske tack vare flottans skepp, och många gånger är det enbart tack vare stödet från våra skepp som armén kan hålla sina positioner. Det är flottan som dominerar Imperiets rymdvägar och ger kejsaren möjlighet att binda ihop Imperiet till en enhet. Och det är flottan med sina mäktiga slagskepp och sina modiga TIE-piloter, som visar hela galaxen den Nya Ordningens inspirerande och tilltalande kraft.

"Mycket ofta är våra uppdrag av sådan natur att vi tvingas till ett nära samarbete med armén. Det är inte fruktbart att låta en negativ attityd mot marktrupperna påverka utförandet av vårt arbete."

— ur en föreläsning om samarbete mellan vapenslagen av utbildningslöjtnant Danos

"Jag tillåter inga dumma kommentarer från gytjetrampare. Om de står i vägen för mig erbjuder jag dem en snabbtur till närmaste luftsluss. De måste hålla sig undan. Ombord på flottans skepp ska de hålla sig ur vägen. De har inget att säga till om på skeppen."

— inofficiell kommentar om soldater av utbildningslöjtnant Danos

Kraven för tjänstgöring i flottan är unika och uppskattas inte alltid av utomstående. Denna bristande förståelse blir synlig inte minst i konkurrensen mellan armén och flottan. De flesta av flottans män betraktar soldatlivet som en oinspirerande sysla, ett fysiskt ansträngande yrke där man inte behöver kunna något annat än blindlydnad. Markstrategi och taktik är enkla, tvådimensionella pro-

blem som lätt kan lösas med förutsägbara former.

Arméns trupper kan aldrig behålla en nära samverkan mellan sina enheter i stridens hetta, när egna initiativ blir nödvändiga för att överleva. Och även i de värsta situationer vet en soldat att han har chanserna på sin sida: en soldat löper mycket större risk att bli sårad än att bli dödad.

Flottans besättningar däremot vet, att om det värsta händer kommer inte bara han själv utan alla i hans sektion eller skepp att dö på en gång. Att utsättas för vakuum är en påtaglig konsekvens av strider i rymden. Efter en rymdstrid finns det mycket få sårade besättningsmän, men åtskilliga döda. Men även i de svåraste lägen lever, äter och andas flottans män tillsammans i sina arbetslag. En besättning måste fungera som en enhet för att nå sina mål, och problemfritt samarbete är ett eftersträvat ideal hos dem. Flottans strategi och taktik är mycket mer komplicerad och spännande än sina markbundna motsvarigheter, eftersom flottan rör sig i den tredimensionella rymden där det är normalt att man måste ta hänsyn till hundratals komplicerande faktorer.

ATT TA VÄRVNING I FLOTTAN

Flottan lockar en annan typ av personer än armén. Rekryter med rätt personlighetsprofil tas emot med öppna armar. Många officersbegävningar kommer från militära skolor på regional- eller sektornivå, där de bästa av planetens invånare tas till vara för karriärer på olika nivåer inom den kejsarliga krigsmakten. Flottan är särskilt intresserad av elever med höga betyg och färdiga flygcertifikat, speciellt för utbildning till jaktpiloter.

Flottans utbildning är decentraliserad och sker på vissa platser i varje sektor, där man har marin-skolor. Efter marinskolan får eleverna specialutbildning för sina olika truppslag.

De som väljs ut till officersutbildning kan vara både färskare rekryter och tjänstgörande soldater som rekommenderats av sina officerare. Dessa kadetter skickas till någon av de många rymdakademierna som är spridda över galaxen. Fastän sådana anstalter ofta kallas "Kejsarliga Rymdakademien" vore det riktigare att kalla dem "Rymdakademien i sektor X" för att skilja dem från den ursprungliga Kejsarliga Rymdakademien som är deras förebild.

Rymdakademierna i alla sektorer är kejsarliga institutioner som alla följer samma utbildningsprogram och studerar samma ämnen. Officersutbildningen tar ett år och innehåller motivation, tekniska färdigheter och träningsresor ombord på

skepp. När kadetterna går ut får de löjtnants rang, och många går sedan vidare till avancerad teknisk utbildning.

De officerskandidater som presterar bland de bästa två procenten i sina examensprov får möjlighet att gå vidare till den verkliga Kejserliga Rymdakademien, den äldsta och förnämsta av dem alla. Innan man kommer så långt måste man desutom godkännas av sektorns moff, och kandidats personliga bakgrund granskas särskilt noga. De som godkänns får kadetts rang och flygs till akademien.

"Den tid ni tillbringar här är den längsta officersutbildningen i Imperiet. Efter 30 månaders hård fysisk och akademisk utbildning kommer ni att få löjtnants rang i Kejserliga Flottan. Ni kommer då att ha större kunskaper än andra löjtnanter, men också större ansvar. Om ni fullgör era plikter väl kommer de inte att förbli era jämlingar särskilt länge. Officerare från den här akademien, och ingen annan, erkänns officiellt som de bästa kejsaren har till sitt förfogande.

Ni kan bäst tjäna kejsaren genom att bemästra allt ni får lära er här. Ni förväntas nå upp till den standard och det uppträdande man tänker sig finna hos en officer i Imperiets flotta. De som blir uttagna till pilotskolan har ännu mer krävande utbildning framför sig efter examen. Vi räknar med att ni fullgör den med samma överlägsna kvalitet som ni visar i era studier vid Akademien.

Vårt motto är 'tjänst, lydnad, trohet'. Det kanske är första gången ni hört det. När ni har tagit er examen kommer ni aldrig att glömma det."

— utdrag ur välkomsttal till kadetterna av storamiral Holt

Förebilden för all officersutbildning är Kejserliga Rymdakademien. Dess akademiska nivå är mycket hög och dess metoder och lärare är de bästa som finns. Utbildningen fostrar lojalitet, disciplin och samarbetsförmåga. Praktiskt taget alla de främsta av flottans befälhavare och jaktpiloter har kommit från Akademien. För den som vill uppnå de högsta rangerna i flottan är det nästintill nödvändigt att ha gått igenom denna skola.

De flesta som studerar vid Rymdakademien vet inte var den ligger. Kadetterna sätts på ett transportskepp och stiger ut på akademiens eget område utan att veta vilken planet de befinner sig på. Endast tack vare detta system kan man vara säker på att rebeller och andra fiender inte har en chans att komma åt de hemligheter och den utrustning som finns där.

FLYGUTBILDNING

De flesta unga officerare i flottan strävar efter att bli jaktflygare. Det är det farligaste, mest krävande och prestigefyllda jobbet i flottan. Endast de elever som tillhörde bästa fem procenten i sin klass (vid sektorns rymdakademi) anses kvalificerade för jaktflygarutbildning. Återstoden av de bästa 30 procenten i kursen kvalificerar för flygrelaterade specialuppgifter som astrogering, vapensystem och liknande. Alla elever vid Kejserliga Rymdakademien uppfyller givetvis kraven eftersom de redan från början tillhör de bästa två procenten vid sin sektorakademi.

Efter knappt halva utbildningen börjar piloterna flyga träningspass under riktiga krigsförhållanden. Därigenom blir de vana vid strid, man kan sälla bort dem som inte klarar pressen, och de övriga lär sig saker som inte går att lära ut i någon skola. När piloterna är färdigutbildade har de redan många strider i reguljära eskadrar bakom sig. De överförs då till de enheter som blir deras permanenta tjänstgöringsplatser.

FLOTTANS SEKTIONER

Flottan är uppdelad i fyra sektioner.

Linjesektionen sköter strategi, taktik, och administrativa funktioner genom sina underavdelningar: Däck, Kvarter och Administration.

Flygsektionen har överinseende över alla operationer med stridande skepp ute i rymden. Även denna sektion har några smärre underavdelningar.

Tekniska sektionen ser till att skeppen hålls i skick. Dess Ingenjörsavdelning sköter skrov- och motorärenden, medan Tekniska avdelningen betjänar kraftdistribution, miljösystem och andra specialiteter som inte tillhör Ingenjörsavdelningens revir.

Servicesektionen hjälper flottans personal och maskiner att göra sitt jobb. Dess viktigaste avdelningar är Vapenavdelningen, som sköter vapnen, Kommunikationavdelningen, som sköter informationssystem och trafik, Biologiska avdelningen som står för läkarvård och medicinsk forskning, och Astrogeringsavdelningen, som sköter navigation och resor genom hyperrymden.

"I denna tid av uppror och kaos kan de flesta av erräkna med att bli stationerade på skepp som kommer att bli inblandade i strid, eller på baser som assisterar sådana skepp. Andra kommer att hamna på patrulltjänst i avlägsna solsystem, eller i materielförråd, forskningsstationer eller understödsgrupper nere på någon planet.

Jag vill inte dölja för er att många av dessa uppgifter är tråkiga och rutinbetonade. För en besättningsman som längtar efter att visa sitt värde i tjänst till Imperiet kan det vara svårt att stå ut. Men glöm då inte, att era stationeringar utvärderas vartannat år, och om ni har skött era uppgifter väl kommer ni att förflyttas till viktigare tjänster.

På samma sätt förflyttas de som varit i strid i två standardår till mindre krävande tjänster, så att färskaskepp och besättningsmän kan ta deras plats och fortsätta kampen. Det är i alla fall det ideal som flottan eftersträvar.

—utdrag ur examenstal till besättningsmän vid Prefsbelts marinskola, av moff Gaaqu.

FÖRSTA UPPSTIGNINGEN

Cockpiten sluter sig runt dig, nästan lika tätt som din overall. Dina fötter glider automatiskt in i styroken medan teknikerna sätter fast skyddsnätet. Polyväven trycker dig mot sätet, som formar sig efter din kropp och tycks hålla dig fast.

Luckan stängs med ett klick, och du är ensam i TIE-skeppets cockpit. Du går igenom checklisten och kollar komlänken nästan utan att tänka, för i dina tankar är du redan där ute, där striden har börjat. Dina händer som slutit sig hårt runt styrspaken är det enda tecknet på nervositet. Du lossar dem, andas djupt, slappnar av och försöker hitta det mjuka greppet som TIEn helst vill ha.

Du är inte en färdig, stridsutbildad pilot. Ännu. Det finns bara ett sätt att få den fyrkantiga markeringen på jackan: flygträning under krigsförhållanden. Och det här är första gången.

Din rote sveper ut ur *Segerrik* som de har gjort på alla träningspassen. Men den här gången är

det annorlunda. Där ute myllrar det av jakt-skepp nära en gulgrön planet. Laservapen blixtrar och krevader blommar upp utmed din flygväg. Det yr av metallskrot från sönderskjutna skepp. Det finns ingen tid att lägga dig i reservposition som flygläraren hade planerat. Din rote sveper rakt in i stridens kaos.

Du gör en kastroll för att hänga med din ledare, och glider sedan åt höger för att skjuta en skur av eld mot en X-vinge. Du skjuter och missar, snurrar åt vänster för att följa efter den flyende rebellen. Den tredje salvan träffar, och du tillåter dig ett leende medan du girar undan för vraket av X-vingen.

Så plötsligt, lika snabbt som den började, är striden över. Rebellererna flyr tillbaka ned i atmosfären. Inga order om förföljelse utgår den här gången. Medan du återvänder mot *Segerrik* tvingar du dig åter att lossa greppet runt styrspaken. Det finns inget att vara nervös för längre. Din första övning i strid är slut.

Du överlevde.

